PlayStation

EGG

公式ガイドブック



ZEST
OFFICIAL
BOOK
SERIES

ZEST

EGG公式ガイドブック

OFFICIAL GUIDEBOOK

EGG

[CONTENTS] EGG公式ガイドブック

基礎編

EGG OFFICIAL GUIDEBOOK

基礎攻略 Part1

Step1 MISSIONモードとVSモード

『EGG』には、MISSIONモードとVSモードという2つのゲームモードがある。

MISSIONモードは、1人だけがプレイできるMISSIONクリア形式のモード。MISSIONごとに与えられたクリア条件を達成すると、次のMISSIONに進める。全部で7つのMISSIONがあって、1～4まではクリア条件が1つしかない練習用MISSION、後半の3つは、敵の領土に侵攻する難易度の高いMISSIONだ。

VSモードは、最大4人のプレイヤーが同時にプレイできる対戦モード。コンピュータを対戦相手に選ぶこともできるから、1人対コンピュータ×3の対戦も可能。

初めてプレイするのなら、MISSIONモードでウデを磨こう。MISSION3くらいまでなら、ぶっつけ本番でプレイしても、割とサクサククリアできるハズだ。



VSモードでは、最大4人が同時にプレイできる。もちろん1人プレイも可能だ。



MISSIONによってクリア条件がある。MISSION1は領土を30%以上確保することだ。

Step2 EGGの選択 ～MISSIONモード～

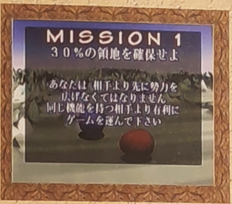
新しくMISSIONモードを始めると、まずプレイヤーが操るEGGを選択することになる。赤色、青色、黄色、緑色という4色のEGGは、それぞれ領土に建つ建造物が違う。ただ、EGGによって動きや耐久力などが異なるわけではない。プレイヤーの好みに合った建物＆色のEGGを選ぼう。なお、この『公式ガイドブック』では、赤色のEGGをプレイヤーのEGGとして使用している。



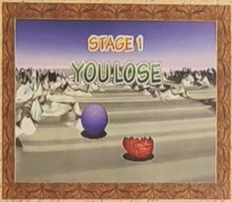
ゲームを始めるまで

Step3 ゲームのクリア条件

VSモードやMISSION5～7では、ゲームをクリアする条件は下の表のように3つあり、敗北する条件も同じく3つある。でも、MISSIONモードの1～4までは、クリア条件が1つしかない。MISSION1のクリア条件は、領土をマップの30%以上にすることだ。このクリア条件を達成する前に、下の表の条件を1つでも満たしてしまうと、敗北ということになる。味方EGGが破壊されるのはもちろん、敵のEGGを破壊してもダメ。そのMISSIONは最初からやり直しになってしまうのだ。MISSION1～4までは、それぞれのクリア条件を達成するのはもちろん、うっかり敵のEGGやタワーを破壊したり、味方のタワーを成長させ過ぎないよう注意しなければならないのだ。



MISSIONモードの1～4では、最初に指令されたクリア条件を達成すると、次のMISSIONに進める。



MISSIONのクリア条件以外の、VSモードなどの勝利条件を満たしてしまうと負けになってしまう。

MISSION1～4の勝利条件

MISSION1	領土を30%確保する
MISSION2	敵のEGGを破壊する
MISSION3	敵のタワーを破壊する
MISSION4	プレイヤーのタワーをレベル9にする

VSモードおよびMISSION5～7の勝利・敗北条件

ー 勝利条件 ー	ー 敗北条件 ー
敵のEGGを破壊する	プレイヤーのEGGが破壊される
プレイヤーのタワーをレベル9にする	敵のタワーがレベル9になる
敵のタワーを破壊する	プレイヤーのタワーが破壊される

基礎攻略 Part2

コントローラ操作

このゲームでは、プレイ中に使用できるコントローラのボタンは、方向キー、○、△、×、L1、L2、R1、STARTボタン。その他のボタンは、押してもなにも起きない。基本的には○、×、方向キーで操作し、その他のボタンはコマンドやステータスのウィンドウを表示させるようになっている。

コントローラ操作	
○ボタン	決定。EGGへの作戦指示を表示
×ボタン	キャンセル。
□ボタン	未使用
△ボタン	領土ランク（文明レベル）の表示
L1ボタン	コマンドウィンドウの表示
L2ボタン	ハイスピードモード（画面の表示が早くなる）
R1ボタン	ステータスウィンドウの表示
R2ボタン	未使用
方向キー	カーソル移動。画面のスクロール。EGGの方向の選択
STARTボタン	ゲーム終了選択画面の呼び出し
SERECTボタン	未使用

EGGへの作戦指示の表示 ～○ボタン～

画面の下にコマンドアイコンが表示される。左から「移動」、「壁」、「洪水」、「地震」、「爆発」の5つの指示がある。なお、「移動」の指示を除いて、アイコンの下に表示されているパワーゲージがアイコンの位置に達していないと、その指示は実行できない。





コントローラ操作

領土ランク（文明のレベル）の表示

プレイ中に△ボタンを押すことで画面中の領土ランクを見ることができる。△ボタンを押すと、ランクがLow（最低）以外のものはマスクされて暗くなる。この状態で○ボタンを押すと、Middle（中級）、High（最高）と切り替わる。さらに○ボタンでLowに戻り、△ボタンを押せばゲームに戻れる。領土のランクは、領土の破壊やEGGの回復に関わる重要な情報。EGGの周囲や侵攻方向など、必要に応じてチェックしよう。



ランク表示させる前の画面。EGGのいるあたりがLow（最低）ランク、その左にMiddle（中級）、左下にHigh（最高）ランクの領土がある。



Low（最低）ランクの領土。緑豊かな領土だ。



Middle（中級）の領土。小さいけど整然とした街並みになる。



High（最高）ランクの領土。豪華な建物が立ち並ぶ。

基礎攻略 Part3

ステータスウィンドウの表示 ～R1ボタン～

L1ボタンで表示させるコマンドウィンドウとは別に、R1ボタンでステータスウィンドウを表示させることができる。ステータスウィンドウでは、EGGのLIFEとタワーのレベルが、それぞれのEGGごとに表示される。

コマンドウィンドウのコマンドは、すべて画面が切り替わるのに対して、ステータスウィンドウはワンボタンで双方のステータスが見られる分、手軽に利用できる。全体的な状況の把握をするにはコマンドを使った方がいいが、時間を節約するならステータスの情報だけで充分。状況に応じて使い分けよう。

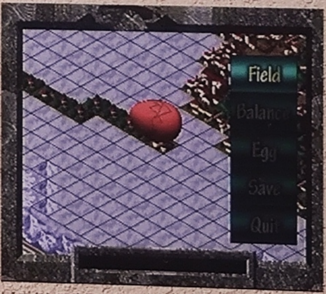


R1ボタンで表示されるステータスウィンドウ。敵とプレイヤーそれぞれについて、EGGのLIFE（パーセント表示）とタワーのレベルが表示される。

コマンドウィンドウの表示 ～L1ボタン～

プレイヤーが操作しているときにL1ボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示される。方向キーの上下で使用したいコマンドを選んで○ボタンを押すと、それぞれのコマンド画面に切り替わる。「Field（領土の状態）」「Balance（領土やタワーのグラフ）」「Egg（EGGの状態）」は、状況確認のコマンドで、「Save（データの保存）」と「Quit（ゲームの終了）」は、システムに関わるコマンドだ。

EGGへの作戦指示は1回実行すると敵に操作が移るけど、これらのコマンドは何回でも実行できる。全体の状況を把握しながら、効率よくをクリアしていこう。



L1ボタンで表示されるコマンドウィンドウ。方向キーの上下で選んで○ボタンで決定。×ボタンを押せばキャンセルしてゲームに戻る。

コマンド解説

Command1 Fieldコマンド

マップ全体図と、それぞれのEGGの領土を表示する画面に切り替わる。全体を俯瞰できる唯一の画面だ。

文明レベルは領土の色の濃さで表現されていて、より明るい色の方がレベルが高くなっている。白い部分は最高レベルに達している領土。黒く表示されているのは、文明レベルとしては最低ランクになる「壁」だ。

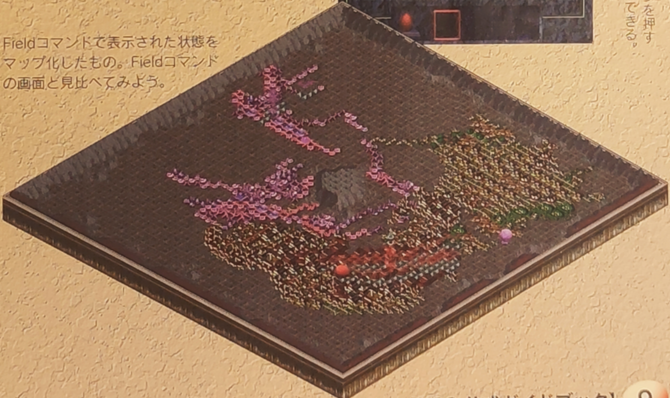
画面下のEGGを選んで○ボタンを押すことで、選んだEGGの領土だけを画面から消去することもできる。VSモードで4人のEGGの領土が入り乱れているときなどに使うと便利だ。



この画面では、赤い部分が自分のEGGの領土、紫色は敵EGGの領土を表している。



敵EGGを選んで○ボタンを押すと、自分の領土だけを表示できる。もちろん逆も可能だ。



Fieldコマンドで表示された状態をマップ化したもの。Fieldコマンドの画面と見比べてみよう。

基礎攻略 Part3

Command2 Balanceコマンド

ターンが進むに連れ、タワーのレベルや領土の保有状況がどう変化したかを表すグラフを表示する。

画面が表示された段階では、「Tower」、つまりタワーのグラフが表示されている。方向キーの上下で「Land」を選んで○ボタンを押すことで、領土のグラフに切り替えることができる。

画面下のEGGを選ぶことで、「Field」コマンドと同じように、選んだEGGのデータをマスクすることができる。

どちらかというとMISSIONモードではあまり変化のないグラフになってしまうけど、4つのEGGが入り乱れるVSモードでは、グラフもなかなか起伏の富んだものとなる。今後のプレイの指針となってくれるハズだ。



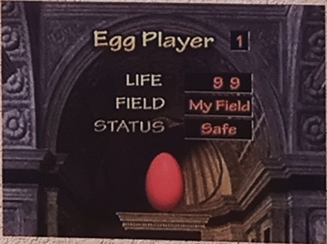
タワーの成長グラフ。縦軸がタワーのレベル、横軸はターンを表している。



領土の確保状況のグラフ。縦軸は確保した領土、横軸はターンを表している。

Command3 Eggコマンド

EGGのLIFE（体力）、FIELD（いまいる場所）、STATUS（安全な状態か、危険な状態か）が表示される。EGGの状態が一目で分かるようにはなっているが、実際のところLIFEはステータスウインドウ（フィールド上でR1ボタン）でかんたんに確認できるし、FIELDは画面を見れば分かる。STATUSは領土ランク表示で確認可能だ。わざわざ画面を切り替えて調べなければならない必然性はないのだ。

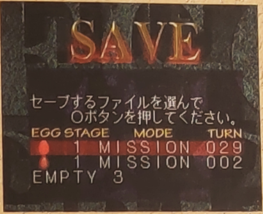


コマンド解説

Command4 Saveコマンド

現在までの状況をメモリーカードに保存する。1つのメモリーカードに、最大3つまでセーブできる。ゲームを途中で止めたいときに使用するコマンドだ。

ちょっと正道からは外れるけど、敵のタワーを攻撃しているときや、EGGに爆弾や洪水などの攻撃を指示する直前など、失敗すると痛い状況のときにも、このコマンドは活用できる。セーブコマンドで状況を保存しておけば、何回でもやり直しができるのだ。ただし、プレイ中にはロードコマンドは存在しないので、QUITコマンドで一度ゲームを終了し、タイトル画面で「Load Game」を選ばなければならない。けっこう手間がかかるので、決定的な場面や、どうしてもクリアできないときだけにしておきたい。



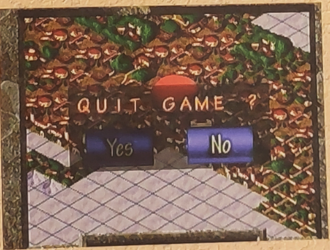
MODEはMISSIONかVSか、TURNはセーブしたときのターン数、EMPTYは空きだ。



セーブしたデータは、タイトル画面の「Load Game」で選べば再開できる。

Command5 Quitコマンド

ゲームを中断して、タイトル画面に戻る。「QUIT GAME?」と表示されるので、「Yes」を押せば中断、「No」はキャンセルしてゲームを続ける。状況などは保存されないので、あらかじめ「Save」コマンドで保存しておかないと、最初からやり直しになってしまう。なお、このコマンドは、プレイ中にスタートボタンを押すことでも実行できる。



基礎攻略 Part4

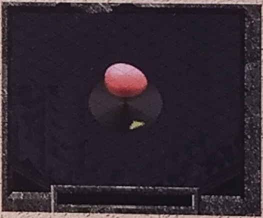
Step1 EGGを移動させる

まずは、EGGを移動させて、空白地を領土に変えていこう。

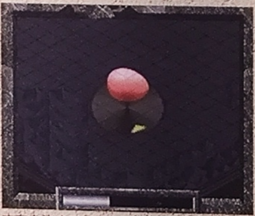
○ボタンで作戦指示アイコンを表示させ、EGGアイコンを選んで○ボタンで、EGGを「移動」させることができる。「移動」を指示すると、背景が暗くなり、黄色いカーソルが出現する。このカーソルを方向キーで移動させたい方向に向けて○ボタンを押す。強さゲージが表示されるので、適当なところで○ボタンを押す。すると、EGGが指示された方向＆強さで移動するのだ。もちろん、EGGの形は完全な球形ではないので、かなりトリッキーな動きになる。具体的な軌道については「作戦攻略」ページを参照。「移動」指示でEGGが通過した場所は、そのEGGの領土となり、文明が栄え始める。



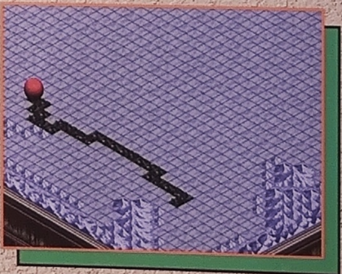
ゲームスタート直後。○ボタンでメニューを呼び出し、卵の形をした「移動」アイコンを選ぶ。



背景が暗くなり、黄色い方向指示アイコンが表示される。方向キーの左右でアイコンを動かす。



方向を決めて○ボタンを押すと、強さゲージが表示される。ゲージが最高になると、自動的にEGGが発射される。

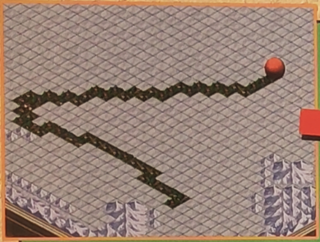


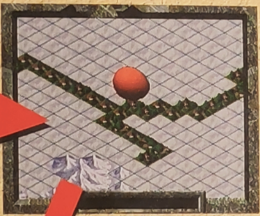
EGGが通過した場所は、そのEGGの領土となる。建物が建ち、文明が栄え始めるのだ。

クリアまでの道のり

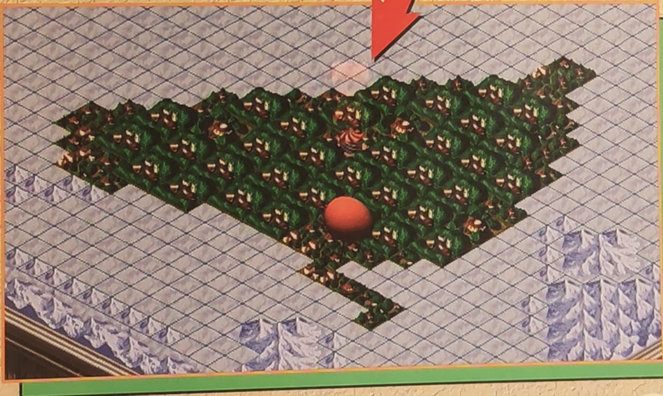
Step2 タワーを建設する

うまくEGGを移動させて、領土で空白地を囲むと、囲まれた土地はEGGの領土となる。そして、最初に囲んだ場所の中央には、文明の中心となるタワーが建設されるのだ。タワーを発展させてレベル9にすればクリアとなるし、タワーが破壊されると文明は滅びゲームオーバーになる。また、タワーがないと「壁」や「洪水」などの作戦も指示できない。非常に重要な建物なのだ。





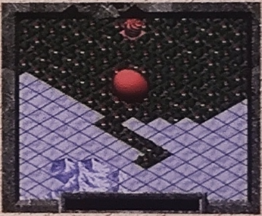
EGGを移動させたあとにできる領土で空白地を囲むのだ。



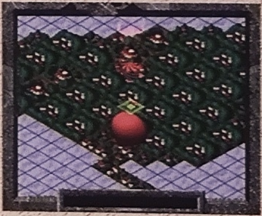
基礎攻略 Part4

Step3 文明の成長

EGGの周囲の文明は、ターン終了時にEGGのパワーを受けて成長する。最初は緑あふれる田園風景だが、領土ランクがアップするにつれて都市化していくのだ。文明のランクが低い（Low）と、敵EGGの通過だけで破壊されてしまう。でも、ある程度まで発展して中級（Middle）になると、通過しただけでは破壊できなくなり、またEGGのLIFEを回復してくれるようになるのだ。ただし、最高（High）ランクにまでなってしまうと、EGGの存在を疎みだし、敵味方関係なくダメージを与えるようになる。敵のEGGと闘っている場所付近では、あまり成長させすぎないほうがいいのだ。



空白地を囲んで領土にした直後の状態。緑豊かな田園風景が広がっている。



ターン終了時に領土は光輝いてEGGのエネルギーを吸収し、成長していく。



中級（Middle）にまでランクアップした場所にEGGが停止すると、EGGを保護してくれるようになる。



ランクアップして中級（Middle）になると、緑は少なくなり、整然とした建物が建ち並びはじめる。



さらにランクアップして最高（High）ランクになると、建物が巨大になっていく。



最高（High）ランクになった場所にEGGを停止させると、攻撃されてしまうのだ。

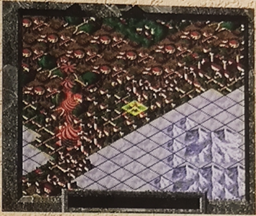
クリアまでの道のり

Step4 タワーのレベルアップ

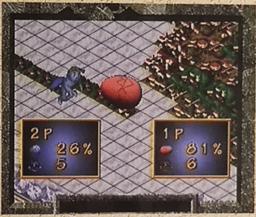
領土を拡張し、文明を成長させていくと、タワーはレベルアップする。領土の広さも大切だけど、文明のランクが低いと、タワーのレベルはなかなかアップしていかない。広さと質の、どちらも重要なのだ。なお、タワーのレベルは、最初に空白地を囲んだときが1で、2、3、4とアップしていく。最高レベルの9に達すると、そのステージはクリアとなる（ただし、MISSION1～4は除く）。

敵のEGGがタワーに体当たり攻撃すると、タワーのレベルはダウンして、すべての領土の文明レベルもダウンする。タワーがレベル1の時に攻撃されるとゲームオーバーだ。

タワーがレベルアップしたからと言って、とくにメッセージなどの表示はない。レベルを確認するには、ステータスウィンドウを見るしかないのだ。



領土を広げ、文明のランクをアップさせていくと、タワーはどんどん高くなっていく。

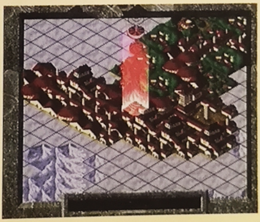


ステータスウィンドウで、敵と自分のタワーのレベルを確認することができる。

赤EGGのタワーの成長過程



LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4 LEVEL5 LEVEL6 LEVEL7 LEVEL8



最高レベルの9になると、タワーは光輝き、ゲームは終了する。

基礎攻略 Part4

Step5 敵への攻撃

プレイしていると、自分のEGGが敵の領土へ入り込んだり、敵EGGが味方の領土へ侵入してきたりするようになる。敵EGGとの闘いだ。

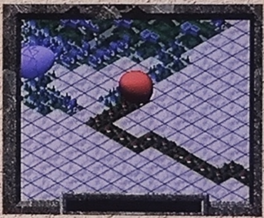
敵EGGへの攻撃は、【1】自分のEGGによる体当たり攻撃、【2】通過や攻撃指示などによる敵の領土への攻撃、【3】敵のタワーへの体当たり攻撃、という3つの方法がある。ただし、体当たりはもちろん、敵領土への侵入なども、自分のEGGのLIFEを減らすことになる。あまり無茶な攻撃を繰り返すと、LIFEゼロでゲームオーバーになってしまうのだ。

また、「洪水」や「地震」などの攻撃指示を出すと、空白地をEGGが通過しても領土にならなくなる。「移動」で敵の領土を通過したときも同様で、Lowランクの場所なら空白地になるが、Middle以上の領土だと、領土に損害を与えられないばかりか、ダメージを受けてしまうのだ。

もちろん、攻撃はリスクが大きいだけじゃない。首尾よく敵のEGGやタワーを破壊してしまえば、その瞬間でクリアになるのだ（MISSION1～4を除く）。

相手にどんな損害を与えられるか、自分のEGGに耐えられるだけのLIFEがあるかなどをよく考えて、より効果的な攻撃をこころがけよう。

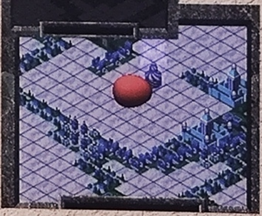
なお、「洪水」や「爆発」などのEGGへの各種攻撃指示についての詳しいことは、「作戦指示」のページを参照してほしい。



敵の文明と接触。攻撃するか素直に引き下がるかは、敵に与えるダメージとEGGのLIFE次第。



敵の文明の中心で「洪水」を発生させる。EGGを絶好の位置に移動させるのは難しいが、決まれば大きい。



タワー近くでの「洪水」や「爆発」は領土への打撃になり、また次の体当たり攻撃への伏線にもなる。



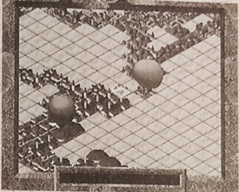
タワーへの体当たり攻撃は、タワーのレベルと領土のランクの療法をダウンさせられる。

クリアまでの道のり

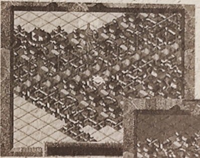
Step6 敵の攻撃からの防御

敵のEGGが味方の領土に侵攻してきた場合にどうするか。実際のところ、攻められてから防御の方法を考えるのでは遅すぎる。攻められる前に、タワーを「壁」で防御するなどの対策を施しておくべきだろう。

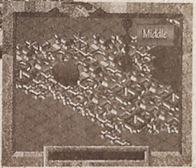
ただ、味方の領土を防衛する手段はあまり多くない。領土のランクをMiddle以上にしておくか、敵EGGを近寄らせないかだ。すべての領土を「壁」で防衛するのはけっこう難しいだろう。「壁」はタワー周辺の防御に使い、なるべく早く周囲の領土をランクアップさせておこう。なお、味方EGGへの攻撃は、Middleランクの場所に停止させて防御カプセルに入れるなどすれば防御できる。ただし、Highランクの場所に止めると、体当たり以上のダメージを喰らいかねないので、止めておいたほうがいい。



敵のEGGが味方の領土に接近！ 体当たり攻撃で敵を遠ざけるのが、いちばんカンタンかつ効果的な防御方法だ。



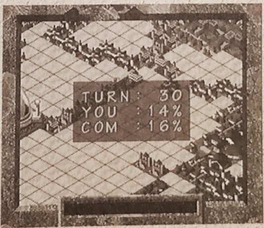
タワー周辺を「壁」で防御。余裕があるなら、二重三重に張り巡らせておけば完璧だ。



領土をMiddle以上のランクにしておけば、通過しただけでは破壊できなくなる。

Step7 クリア条件の達成

敵EGGから味方を守り、敵を攻めつつ領土を拡張する。これを繰り返しながら、さまざまなクリア条件を満たすべく努力することになる。なお、MISSION1～4では、ステージのクリア条件が、ターン開始時に表示される。このクリア条件を達成すれば、無事ステージクリアとなり、次のステージに進むことができる。

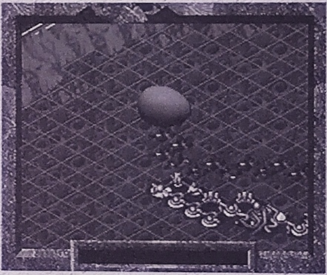


敵のEGGが味方の領土に接近。体当たり攻撃で敵を遠ざけるのがいちばんの防御方法だ。

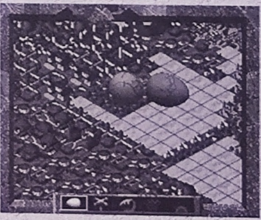
基礎攻略 Part5

Step1 EGGのLIFEへのダメージ

ゲームスタート時には、EGGのLIFEは100%。このLIFEがゼロになるとゲームオーバーになってしまう。LIFEが減る原因となるのは、通常の「移動」、敵のEGGやタワーへの体当たり攻撃、敵の「壁」に接触、Highランクの味方領土でEGGが停止、Middle以上の敵領土でEGGが停止など。それに対して、EGGのLIFEを大幅に回復させるには、Middleランクの味方領土に停止するしかない。ダメージを受けるのはやさしく、回復するのは難しい。ただ、どちらにせよダメージを受けるのは避けられない。できるだけ受けるダメージを最小限にして、回復するチャンスは逃さないことだ。



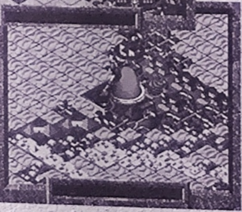
EGGはただ転がるだけでも、LIFEが減っていく。転がる距離が長いほどダメージは大きい。



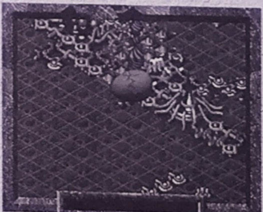
敵EGGとの体当たり。敵のEGGにも、自分のEGGにも、大きなダメージを受ける。



敵の領土内で停止すると、ダメージを受ける。



味方のHighランクの領土。かなり痛い。

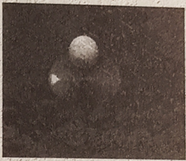


敵の「壁」に接触すると、大きなダメージを受ける。不用意に触らないようにしたい。

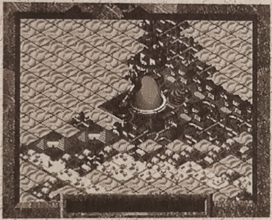
EGGのLIFEとダメージ

Step2 Middleの領土でLIFE回復

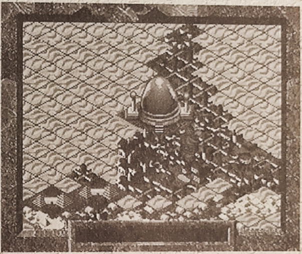
EGGに大きなダメージを受けたら、味方のMiddleクラスの領土で回復させなければならない。ただし、EGGが停止するときはMiddleだったとしても、その直後のランクアップでHighクラスになってしまうと、回復どころかダメージを受けてしまう。あまり成長していないMiddleか、ある程度成長してもうすぐMidlleになりそうなLowの領土に移動させよう。



MiddleのLIFE回復。ダメージが大きいときは、次のターンでちょい打ちして（方向決定後すぐ○ボタンを押す）同じ場所に停止すれば、さらに回復できる。



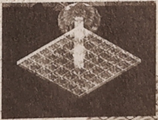
停止後にHighにランクアップすると、ダメージを受けてしまう。



LIFE回復プラス敵の攻撃も防ぐ防御カプセル。

Step3 イザというときは「洪水」で！

自分のEGGに大ダメージ。でも近くにMiddleランクの領土がない。そんなとき、もし近くにHighランクの領土があれば、「洪水」を使ってその領土をMiddleに落とし、LIFEを回復させることもできる。もちろん、味方の領土で「洪水」を使えば、領土はもちろん、味方のタワーの成長にも打撃を受ける。なお、「洪水」について詳しくは、このあとの「作戦指示」のページを参照してほしい。



近くにHighクラスしかなければ、「洪水」を使って強制ダウン。



ランクを落としてMiddleにすればLIFEを回復してくれる。

基礎攻略 Part6

移動

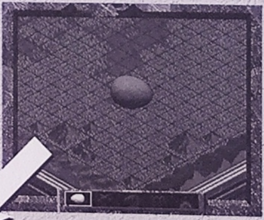
EGGを移動させる。EGGが移動したあとは、そのEGGの領土となり、文明が発生する。領土で空白地を囲めば、空白地はすべてそのEGGの領土となる。いちばんの基本となる作戦指示だ。他の指示はすべてパワーゲージが貯まっていないと使えないのに対して、この「移動」指示だけは、パワーゲージがゼロでも使用できる。



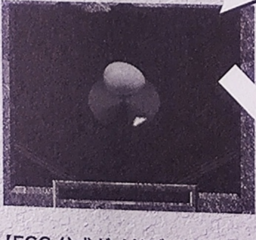
他の作戦指示はパワーが貯まっていないと使えないが、「移動」だけはゲージがゼロでも使える。

Step1 EGGの移動方法

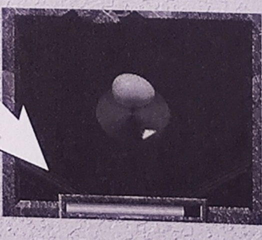
プレイ中、○ボタンを押すと作戦指示ウィンドウが示される。「移動」指示にカーソルは合っているので、そのまま○ボタンを押す。すると、背景が暗くなり、黄色い方向カーソルが表示される。このカーソルを打ち出したい方向に合わせて○ボタンを押す。強さゲージが表示されるので、打ち出す強さを決めて○ボタンで、EGGは移動を開始する。



○ボタンで作戦指示ウィンドウを表示させる。いちばん左のカーソルが合っているのが「移動」指示。



背景が暗くなり、黄色い方向カーソルが表示される。



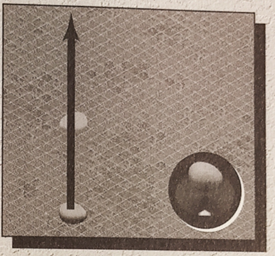
強さゲージは○ボタンを押さないとフルショットになる。表示中なら×ボタンでキャンセル可能。

作戦指示活用法

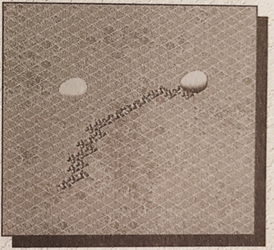
Step2 不規則なEGGの動きを把握しよう

当たり前のことだけど、EGGはビーダマなどのような完全な球型をしているわけではない。まっすぐ転がそうとしても、思い通りには動いてくれないのだ。

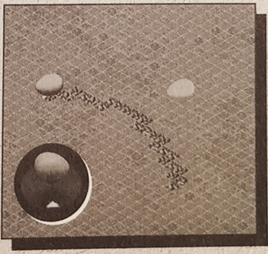
基本的には、EGGはその重心の線の右から打てば左にカーブし、右から打てば左にカーブしながら進む。また、スピードがあるうちは割とまっすぐ進むけど、スピードが遅くなるにつれて、カーブも大きくなっていく。方向カーソルの微妙な調整で、停止位置も大きく変わってしまうのだ。



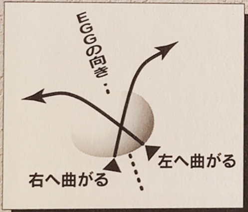
まっすぐ転がそうと思っても、なかなかうまくはいかない。



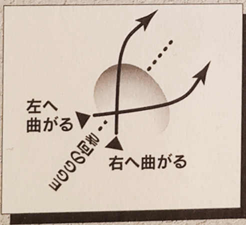
まっすぐ発射したつもりでも、かなり右に曲がってしまっている。



ちょっと右にカーソルを動かすと、今度は左に曲がってしまう。なかなか思い通りの場所に移動させるのは難しい。



障害物がなければ、EGGの向きの左から打てば右に、右から打てば左にカーブする。

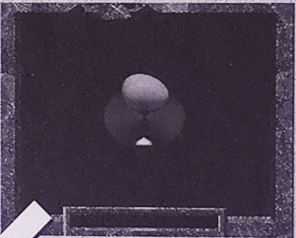


カーソルの向きを逆にしても、同じように左なら右、右なら左にカーブする。

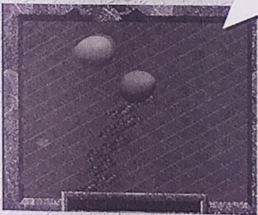
基礎攻略 Part6

Step3 EGGは正面には移動できない？

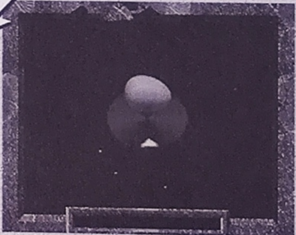
「移動」指示時に表示される方向カーソルは、表示したときの位置がEGGに対して真正面になる。ただし、真正面だからといって、そのまま打ってもまっすぐには進まない。真正面の状態で打つと、直前の移動でEGGが曲がった方向にカーブすることになるのだ。つまり、EGGは真正面には移動できないことになる。例外的にまっすぐ進む場合もあるが、基本的には正面へ移動させることはできないと考えた方がいいだろう。



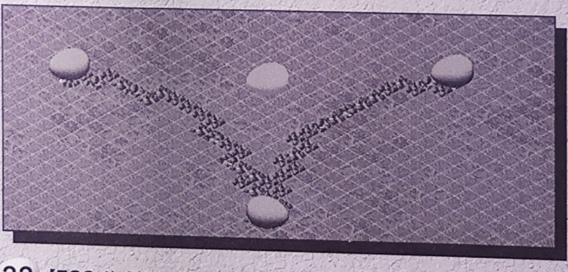
正面を狙って打ってみる。



どうしても敵のEGGに体当たりさせることができない。



ちょっとだけ左に打っても同様だ。



正面に向けて打つと右にカーブし、ちょっとだけ右にカーソルを動かすと左にカーブする。この扇形の中へは、EGGは移動できないのだ。

作戦指示活用法

Step4 目標をねらい打つ！

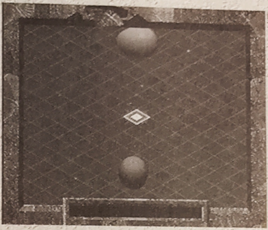
まずは、敵のEGGやタワーを狙い打つ方法を考えてみよう。

EGGのカーブする方向は分かるから、カーブする分を見込んで方向キーを合わせる。例えば、敵EGGが自分の右に位置するのであれば、実際に敵EGGのいる位置よりも、左を狙うことになる。どのくらい左を狙うかは距離によって変わる。フルパワーで発射するのであれば、距離が長ければ長いほど、ズレは大きくなる。より左へと修正しなければならないのだ。

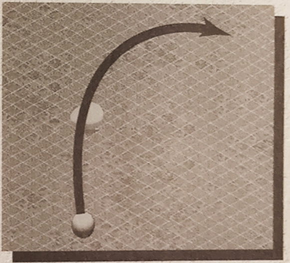
なお、Step2〜3のような正面の敵でも、敵EGGが動かなければ、次のターンで体当たりすることは可能だ。

まずは、方向を真横に向けて、思いっきり弱めに打ち出す。方向を決めたら○ボタンを連打すればいい。これで、自分のEGGが横に向いた状態になるはずだ。

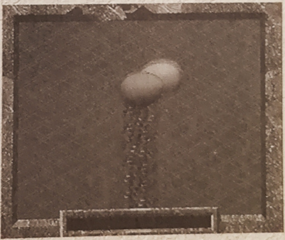
次のターンになったら、若干左に向けて発射すれば、体当たりすることができる。実際には敵のEGGも移動するが、タワー攻撃などでは、けっこう有効だ。



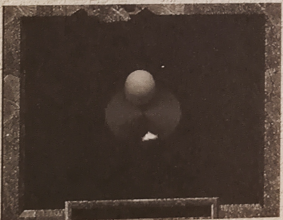
EGGの向きさえ変えてしまえば、さっきまで狙えなかった場所へも移動できるようになる。



EGGの軌道を予測して、方向を決める。



敵EGGへの体当たり成功！

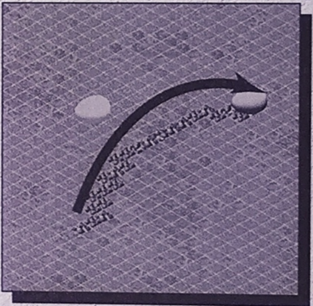


ちょっとだけ左に狙いをつけて、フルショットする。

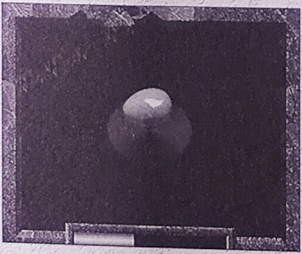
基礎攻略 Part6

Step2 最初はフルショットが基本！

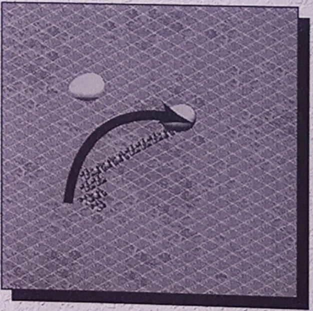
なかなかうまく狙った場所にいかないからといって、打ち出す強さを弱くすると、かえってうまくいかない。弱く打つと、かえってカーブが大きくなるのだ。馴れるまではショットの強弱ではなく方向だけで狙いをつけたほうがいい。まずは、フルショットのときにどのくらい変化するかを感覚としてつかんでおくのだ。ある程度馴れてきたら、フルショットよりも深くカーブすることを考えながら、弱めに打つ練習をしてみよう。ちなみに、強さを決めるときになにもボタンを押さないと、自動的にフルショットで発射される。ゴルフゲームなどと違って、フルパワーになるタイミングを見計らって○ボタンを押す必要はないのだ。



フルパワーで打ち出したときのEGGの軌道。



強さゲージで打ち出す強さを決めるには、タイミングよく○ボタンを押さなければならない。馴れないうちはボタンを押さず、フルショットしたほうがいい。

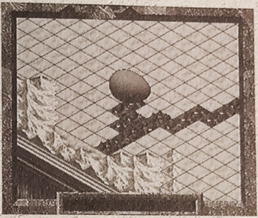


強さゲージの半分ちょっと超えたあたりで打ち出してみた。直線部分が短く、スグに曲がり始める。角度としてはあまり変化はないが、距離と角度を考えてみると、弱めに打った方がずれが大きくなっていることがわかる。

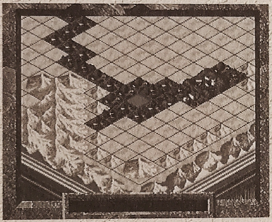
作戦指示活用法

Step3 障害物を利用しよう

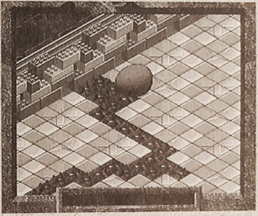
マップの境界線などにある岩山などの障害物に移動中のEGGが接触すると、跳ね返えって移動を続ける。もちろんEGGのLIFEに多少のダメージは加わるが、この跳ね返りを活用できるようになれば、とても有利に戦いを進められるようになる。ただし、山などのデコボコの多いステージでは、予想外の跳ね返りかたをすることがあるので注意しよう。



岩山などの障害物にぶつかると、EGGは跳ね返りながら移動を続ける。



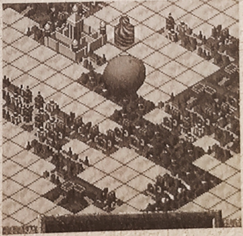
うまく利用すれば、領土を囲むのが楽になる。



VSモードのマップ6のように、平らな壁の場所で跳ね返りの練習をするといい。

Step4 体当たりは近づいて！

タワーは、EGGよりもはるかに小さい。タワーを体当たり攻撃するときには、中長距離から狙うのは、かなり難しいのだ。EGGの動きに慣れるまでは、あらかじめギリギリまで近づいてから、攻撃した方が確実だろう。どうしてもうまく体当たりできないようなら、一度セーブしてやり直し、どの角度なら当たるかを練習してみるといいだろう。

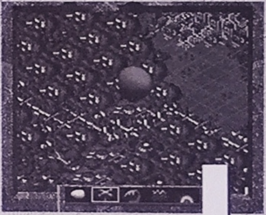


ここまで近づけられれば、次のターンには、タワーに確実に体当たりできるはずだ。

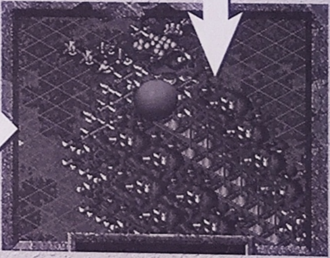
基礎攻略 Part6

壁

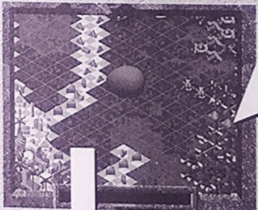
自分の領土の中に「壁」を作る。作戦指示で「壁」を選びEGGを移動させると、EGGが移動したあとが「壁」になる。ただし、「壁」ができるのは、自分の領土をEGGが通ったときのみ。空白地を通っても、なにも起きないのだ。作られた「壁」は、敵EGGには障害物となり、体当たり攻撃から領土を守る。3回体当たりを受けると、その「壁」は消えて、空白地に戻る。「壁」は敵EGGは通さないけど、味方のEGGは自由に通り抜けできる。また、「壁」も領土の一種なので、空白地を囲んで領土にするときにも使える。



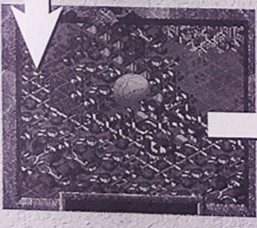
作戦指示で「壁」を選んで○ボタンを押す。次に、「移動」と同じように方向と力を決める。



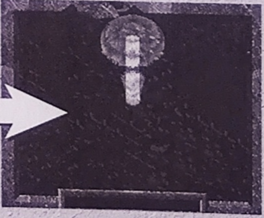
自分の領土を移動すると、すべて「壁」になる。



空白地や敵の領土では、なにも起きない。



敵は味方の「壁」を通り抜けられない。跳ね返されてしまうのだ。

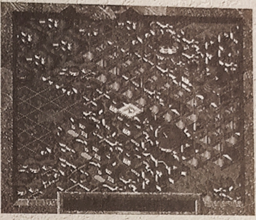


「壁」は体当たりを3回するか、「洪水」や「地震」などで破壊することができる。

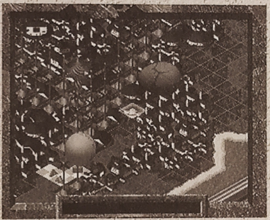
作戦指示活用法

Step1 タワーを守る

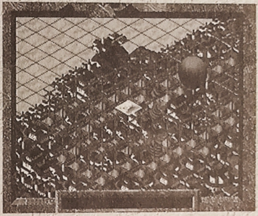
「壁」の最大の利用方法は、なんといってもタワーの守り。自分のタワーの周囲に壁を張り巡らせることで、敵の体当たり攻撃からタワーを守ることができるのだ。1つの「壁」は体当たり攻撃を3回まで防御できるから、敵が体当たりを繰り返しても大丈夫だ。二重三重に「壁」を張り巡らせれば、「洪水」や「爆発」でタワーの周囲を不毛の土地にされることもない。



タワーの周囲に「壁」を張り巡らせる。敵はタワーを攻撃する前に、「壁」への対処を迫られるのだ。



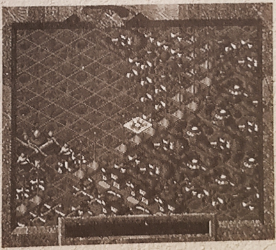
敵が体当たり攻撃してきても、「壁」が跳ね返してくれる。



二重三重にとタワーを囲めば、難攻不落の要塞完成！「洪水」や「爆発」でも、崩すのは難しい。

Step2 領土を守る

敵の領土との前線近くに「壁」をつくることで敵の侵入を阻止する。ただ、敵がどこから侵入してくるかは分からないので、せっかく設置しても無意味に終わることも多い。MISSION4（VSモードならマップ5）のように中央に障害物のあるステージなどでは有効。攻撃してきた敵が領土に帰るのを防ぐ効果もあるので、頻繁に侵入を繰り返す敵相手の場合にも効果のある作戦だ。

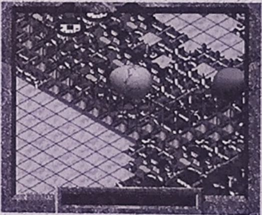


敵の領土に近くの味方領土内に「壁」をつくる。

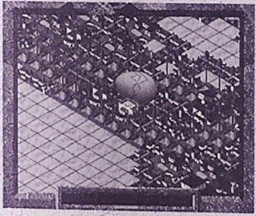
基礎攻略 Part6

Step3 敵にダメージを与える

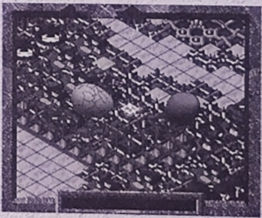
敵のEGGが「壁」に接触すると、そのEGGにダメージを与えることができる。敵が移動するだけではなく、自分のEGGを敵にぶつけて、「壁」に接触させることも可能だ。うまく連続で「壁」に接触させるように体当たりできれば、大ダメージを与えることにもなる。チャンスをみつけたら、ぜひ試してほしい。



敵のEGGが「壁」に接触すると、そのEGGにダメージが与えられる。



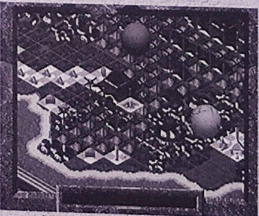
「壁」と「壁」で敵を挟めば、大ダメージが期待できる。



敵EGGに体当たりを仕掛けて、「壁」の方に移動させる。うまく決まれば大ダメージ。

Step4 障害物との連携

「壁」をつくるときに、障害物でEGGを跳ね返せば、1回の作戦指示で「壁」を二重にすることもできる。また、敵のEGGが障害物の近くにいるときに、その周囲を「壁」で囲めば、敵は「洪水」などの作戦指示を使わない限りダメージを受けるしかなくなる。障害物をうまく利用して、より効率的に「壁」を使おう。



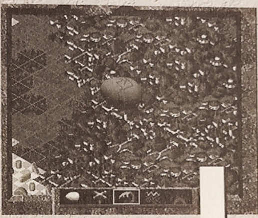
「壁」で敵を囲んでしまう。敵は「洪水」や「地震」などの作戦を使わないと抜け出せない。

作戦指示活用法

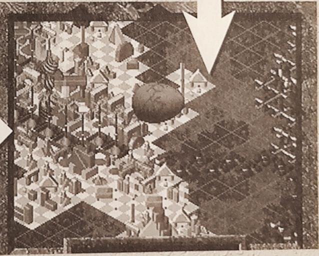
洪 水

EGGが移動した場所を中心に、「洪水」を発生させる。「洪水」の範囲内にあるEGGの領土はすべてランクが1ダウンする。HighならMiddleに、MiddleならLowになるのだ。最低ランクLowの場合には、空白地に戻ってしまう。また、範囲内の「壁」も、すべて空白地となる。ただし、この「洪水」は、敵味方関係なく、すべての領土＆「壁」に影響がある。間違えて味方の領土を破壊しないよう、注意する必要があるのだ。

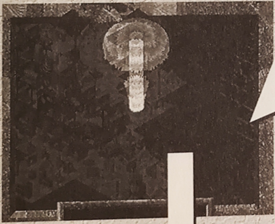
なお、「洪水」が影響するのは、EGGを中心とした7×7マスの範囲だ。



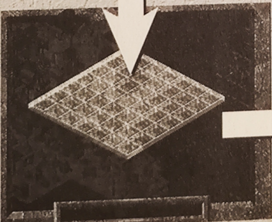
作戦指示で「洪水」を選んで○ボタンを押す。停止させたい位置を確認して、方向と力を加減する。



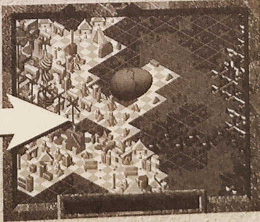
EGGは領土を確保せずに移動し、停止する。



EGGの停止した場所から水がわき出して……。



水が盛り上がっている場所が、洪水の範囲だ。

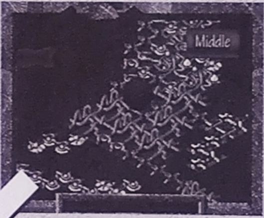


「洪水」の範囲にあった「壁」はすべて消え、領土はすべて1ランクダウンする。

基礎攻略 Part6

Step1 敵の領土のランクを下げる

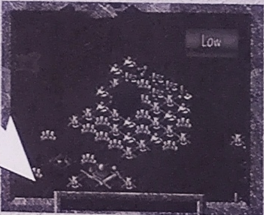
「洪水」を敵の領土内で使用すると、敵の領土のランクが下がる。いちばん基本的な使い方だ。Middleの領土であればLowに落ちるし、Lowの領土なら空白地に戻せる。味方の領土拡張の邪魔になっている場所に使うと効果的だ。もちろん、敵のタワーの近くで使って、タワー周辺の領土に損害を与えるのもいいだろう。



Middleクラスの領土の上で、「洪水」を指示。EGGはほとんど移動させない。



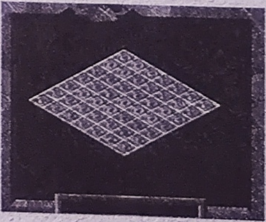
「洪水」を使用したあとの状態。建物が小さくなっている。



さっきまでMiddleだった領土がLowになっている。「移動」だけで破壊できるようになった。

Step2 敵の「壁」を破壊する

「洪水」で破壊できるのは、Lowの領土だけではない。3回体当たりしないと破壊できない「壁」を、一撃で破壊してしまえるのだ。もちろん周辺を完全に破壊する「爆発」でも「壁」は破壊できるけど、パワーゲージの消費は、「洪水」の方がはるかに小さい。タワー周辺に張り巡らされた「壁」を破壊するには、「洪水」は絶好の作戦なのだ。



「壁」に囲まれたタワーを攻略するには、「洪水」がいちばんコストパフォーマンスに優れている。

作戦指示活用法

Step3 敵の領土拡張を妨害する

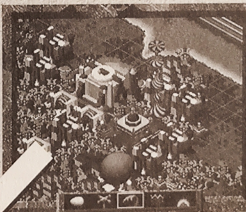
敵が領土を広げようとしているときに、領土のラインを横切って妨害するのは基本技。でも、遠くて「移動」ではギリギリ届きそうにないときには、「洪水」を使おう。「洪水」なら、EGGの停止位置から、上下左右に3マス分の領土を破壊できる。距離が延びるのはもちろん、少々移動方向がずれたとしても、うまく妨害できる可能性は高くなるはずだ。



「洪水」を使って、敵の領土拡張を妨害する。ただ「移動」するより確実に妨害できるはずだ。

Step4 体当たりとの複合技

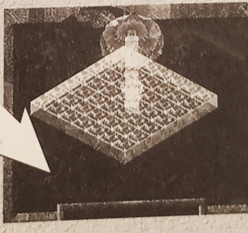
タワーを攻撃する際に、もし「壁」で防御されていないのであれば、体当たり直後に「洪水」を使うように方向と強さを調整しよう。うまく決まれば、たとえHighランクの領土でも、あっという間にボロボロになる。非常に強力だけど、体当たり後の跳ね返りをギリギリに押さえないと、タワーから離れた場所で「洪水」を起こすことになるので注意。



「洪水」指示の後、方向と強さを調整して、ちょうどタワーに接触するようにする。



タワーに接触して領土のランクをダウンさせ……。



その直後に「洪水」を起こす。いくら領土ランクが高くても、あっという間にボロボロになる。

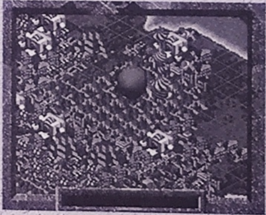
基礎攻略 Part6

Step5 連続使用で徹底破壊

パワーゲージが最大のときに「洪水」を使うと、次のターンにはもう1回「洪水」が使えるだけ残る。2回連続で「洪水」を起こせるのだ。Step4の応用で、タワーに体当たり後「洪水」を起こし、次のターンで極力移動しないようにして「洪水」を起こせば、それだけでタワーの周囲の土地に壊滅的なダメージを与えられるはずだ。その場所を自分の領土にしてしまい、タワー攻撃しよう。もちろん、「爆発」なら２度手間かけずに一撃で空白地にできるけど、うまく停止できなかったときに再挑戦できない。「洪水」の連続攻撃なら、最初の攻撃をミスしても、次の攻撃で最低限のダメージは与えられるのだ。もちろん、「壁」も破壊できる。一撃で済まそうと思わずに、「洪水」2連続のほうが、確実に敵に損害を与えられるはずだ。



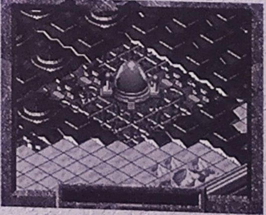
ＳＴＥＰ４で体当たり＆「洪水」攻撃した敵領土。ここでさらに「洪水」を起こす。



タワーにダメージを与え、なおかつタワー周辺の領土に大打撃を与えることができるのだ。

Step6 EGGのLIFE回復に使う

ダメージを受けたので自分の領土に戻ってきたのはいいけれど、うっかりHighランクの領土に停止してしまった。ほとんどゲームオーバー寸前の状況なら、その場所に「洪水」を起こして、無理矢理Middleにすることで、LIFEを回復させることができる。ただし、最高の建物にまで成長していると、「洪水」の直後にランクアップしてしまうので使えない。

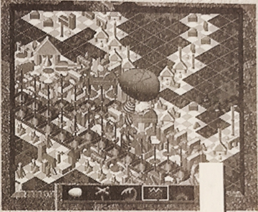


味方の領土にダメージを与えてEGGを回復。ちょっとザンコクだけど、背に腹は代えられない。

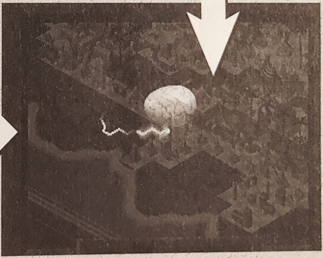
作戦指示活用法

地　震

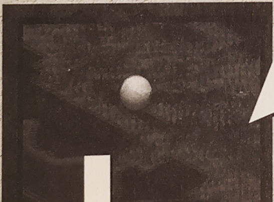
EGGの移動したあとに地震を起こし、領土のランクを下げ、「壁」を破壊する。「洪水」や「爆発」が面に対する攻撃なのに対して、この「地震」は、「移動」や「壁」と同じくラインに対する攻撃となる。他の攻撃だと移動中に壁に阻まれるけど、この「地震」なら、「壁」を突き抜けて進める。敵の「壁」が張り巡らされたMISSION5以降では、とても役に立ってくれる技なのだ。ただし、「壁」に囲まれた場所で停止してしまうと、次のターンで痛い目に遭う。使うときには、停止したい場所の安全を確認した方がいい。



「地震」アイコンを選んだら、攻撃したい場所に移動できるよう、慎重に方向と強さを決める。



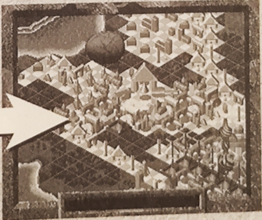
EGGが通ったあとには、地割れが走る。



味方の領土も敵の領土もお構いなし。



障害物やタワーを通り過ぎることはできない。跳ね返ってしまう。

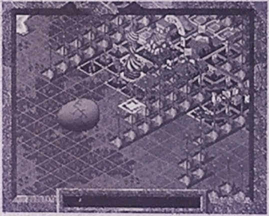


通ったあとの領土はすべて洪水と同じようにランクが1ダウンし、「壁」は破壊される。

基礎攻略 Part6

Step1 「壁」を突破する

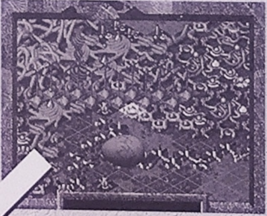
張り巡らされた「壁」を突破して、別の場所へ移動できる。通常時にはあまり意味がないが、MISSION5～7では非常に役に立ってくれる。MISSION5～7には、ステージに敵の「壁」が張り巡らされている。この「壁」を突破して、別の場所に領土を確保したり、敵タワー攻撃ができるようになるのだ。



「壁」を突破して空白地へと移動する。MISSION5～7では、非常に使える作戦だ。

Step2 「壁」に囲まれたタワーを攻略

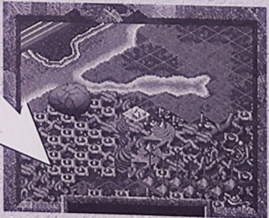
何重にも「壁」が往復していて、攻撃しにくい敵のタワー。そんな状況のときにこの「地震」を使えば、「壁」を突破してタワーに体当たりすることができる。ただし、体当たり後に跳ね返って安全な場所に行けないようだと、次のターンで身動きがとれなくなる。タワーに体当たりしたあとのバウンドで進める距離も考えて使おう。



「壁」の向こうにあるタワーを体当たり攻撃するなら、「地震」しかない。



「地震」で「壁」を突破して、タワーを攻撃できる。



うまく跳ね返らずに敵の「壁」と領土に挟まれると、次のターンで痛い目に遭う。

作戦指示活用法

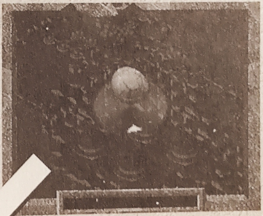
Step3 障害物で倍ダメージ

障害物やタワーによる跳ね返りを利用して、同じ場所を往復させれば、通常の倍のダメージを与えられる。ただし、跳ね返ったあとの方向が来た道と同じになるよう、方向と強さを調整する技量が求められる。Highクラスの領土ならLowに、Middleなら空白地になるのだ。もちろん、損害を与えられる領土の広さは減るけど、状況次第ではけっこう使える技だ。


障害物でEGGを反射させれば、同じ領土を2回通過し、ランクダウンさせられる。

Step4 ランクダウンでLIFE回復

Highクラスの自分の領土で使えば、ランクダウンしてMiddleクラスになり、LIFEを回復してくれるようになる。「洪水」と同じだけど、ちょい打ちすれば1マスだけがランクダウンする。うまくMiddleに落とせれば、LIFEを回復してくれるのだ。もちろん、作戦に使うパワーは、「洪水」のほうが小さい。領土のランクとパワーの、どちらが重要かは状況次第なので、局面に応じて使い分けたい。


Highランクの味方領土の上で「地震」を選択。パワーはできるだけ少な目に選択する。

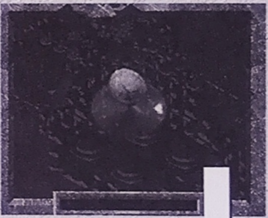

味方の領土が地震の被害を受けてランクダウンする。

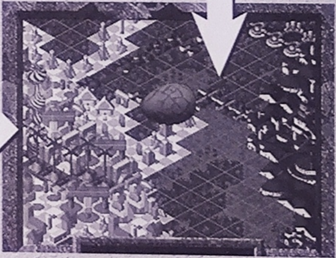

ランクダウンしてMiddleになれば、LIFEを回復してくれるようになる。

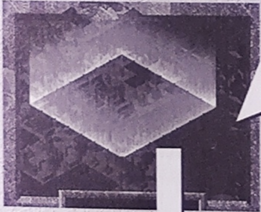
基礎攻略 Part6

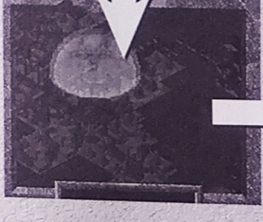
爆　発

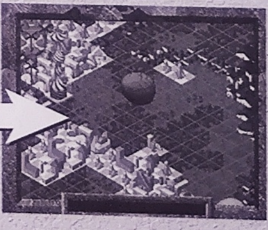
EGGが停止した場所で爆発を起こし、周囲の領土や「壁」を、完全に破壊する。破壊された跡はすべて空白地に戻る。もちろん、障害物やタワーを破壊することはできない。爆発の範囲は、爆弾を中心とした7×7マス分、合計49マスで、「洪水」とまったく同じだ。
「洪水」の強力版といったところだが、ほぼ「洪水」2回分に等しいパワーを必要とする。パワーを貯めるのも大変だし、せっかく貯めたパワーを１回で使いきってしまうのもツラいところだ。


効果範囲をすべてを破壊するだけに、移動させる方向と強さを間違えないよう注意したい。


うまく敵の領土にEGGを移動させる。


停止した場所を中心に爆発が起きて……。

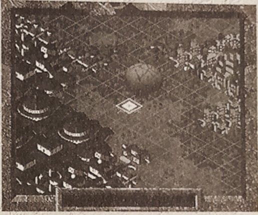

範囲内の領土は、赤い炎に包まれるのだ。


爆発の範囲にあった領土は、敵味方関係なくすべて破壊され、空白地に戻る。

作戦指示活用法

Step1 敵の領土を破壊する

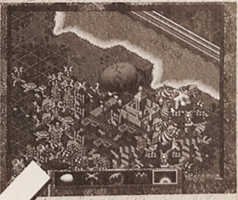
「爆発」は、「洪水」と違って、「爆発」した範囲の領土を完全に破壊する。味方の領土拡張の邪魔になっている場所などに使用すると、非常に効果的だ。ただし、「爆発」に巻き込まれた味方の領土も空白地に戻ってしまうので、次のターンには、空き地のまんなかにポツンとEGGがいる状態になる。味方の領土を不用意に巻き込まないよう注意しよう。



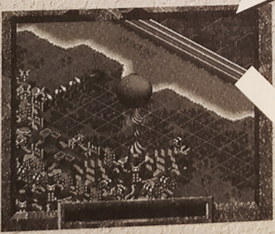
敵の領土を完全に消してしまえるので、ランクの低い場所だけでなく、前線でも役に立つ。

Step2 タワー攻略に使うには

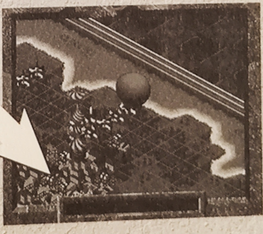
タワーの近くで「爆発」させれば、タワー周辺の領土が空白地となる。残念ながらタワーそのものにはダメージを与えられないが、空白地を自分の領土にできれば、LIFEを回復させながらの攻撃ができるようになる。できれば、ちゃんとタワーの近くで爆破させて、周囲の領土を破壊したい。EGGの向きと強さを、正確に調整しよう。



パワーを消費するので、外すとキツい。できるだけタワーに接近してから、「爆発」作戦を指示しよう。



タワーのそばを空き地にできればOKだ。

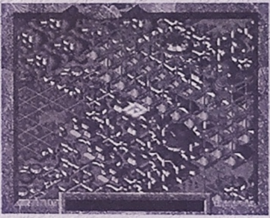


空き地を自分の領土にして、LIFEを回復させながらタワーを攻撃するのだ。

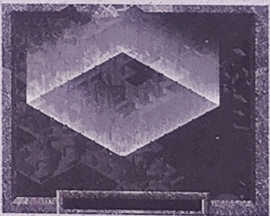
基礎攻略 Part6

状況に応じて指示を使い分けよう

Part6では、全部で5つの作戦指示について、その基本的な使用方法と、応用的な使い方について紹介した。いつ、どんな作戦を実行するかによって、戦局は大きく変化する。序盤では、「壁」を使ってタワーを防御するか、「移動」で領土の拡張に専念するか。敵の領土に侵攻したときには、「洪水」で領土ランクをダウンさせるか、一撃必殺の「爆発」を使うか、はたまた「地震」でヒット＆アウェイといくか……。プレイヤーの性格によっても、使うコマンドは異なると思う。しかし、「××を使おう」と思っても、いきなり作戦指示を出すのではなく、いまの状態で他に何をできるかもう一度考えてみよう。より効果的な作戦を思いつくかも知れない。



序盤では、「壁」で防御しておくか、早めに領土を確保しておくか、考えさせるところだ。



同じ攻撃するにしても、「洪水」、「地震」、「爆発」のどれを使うか。より効果的な使い方を考えよう。

作戦指令とその効果

作戦指令	効　果	ポイント
移動	領土の確保	いちばん基本的なコマンド。使用するのにパワーを必要としない。
壁	防御「壁」をつくる	領土を「壁」にする。敵の攻撃を防げる。ランクが高くても、最低ランクになってしまう。
洪水	周囲の領土を1ランクダウン	「爆発」よりも破壊力は劣る。使用するのにパワーをあまり必要としない。
地震	通過する領土を1ランクダウン	「壁」を突破できる。必要とされるパワーが大きい。停止場所に注意する必要がある。
爆発	周囲の領土を完全に破壊	領土と「壁」を完全に破壊できる。必要なパワーが大きい。移動をミスすると痛い。

ミッション攻略編

EGG OFFICIAL GUIDEBOOK

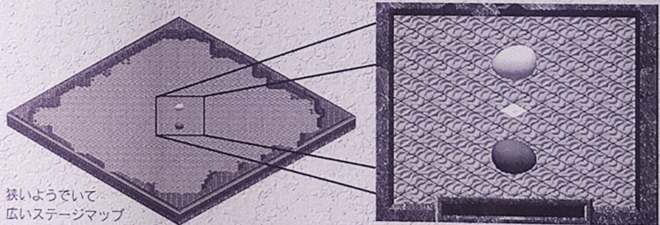
MISSIONモードを

マップ＆実戦ポイント攻略

このMISSION攻略編では、全部で7つあるMISSIONについて、ステージの完全なマップに加え、具体的な攻略方法や、序盤戦での注意事項、クリアへの最短手順などを紹介している。プレイの参考にしてほしい。



それぞれのステージについて、具体的な攻略手順を紹介している。



狭いようでいて
広いステージマップ

使用するEGGの選択

初めてMISSIONモードをプレイする場合、まず使用するEGGを選択する。といっても、カーブの仕方や重さに差があるわけではない。色と建物の形が違うだけなので、プレイヤーの好みに合ったEGGを選べばいい。なお、この攻略編では、味方EGGはすべて赤の「シュ・ハン」文明で行っている。他のEGGでプレイすると、マップ構成が若干変わるのだ。



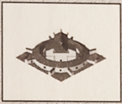
あまりマップ境界線ギリギリを狙おうとすると、障害物にひっかかってしまう。

完全攻略！

赤EGG
シュ・ハン文明





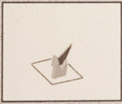




青EGG
エッグ・セペン文明





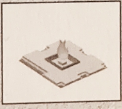
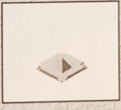
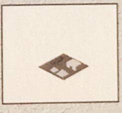




黄EGG
トゥトリリ文明





緑EGG
アンスルカン文明



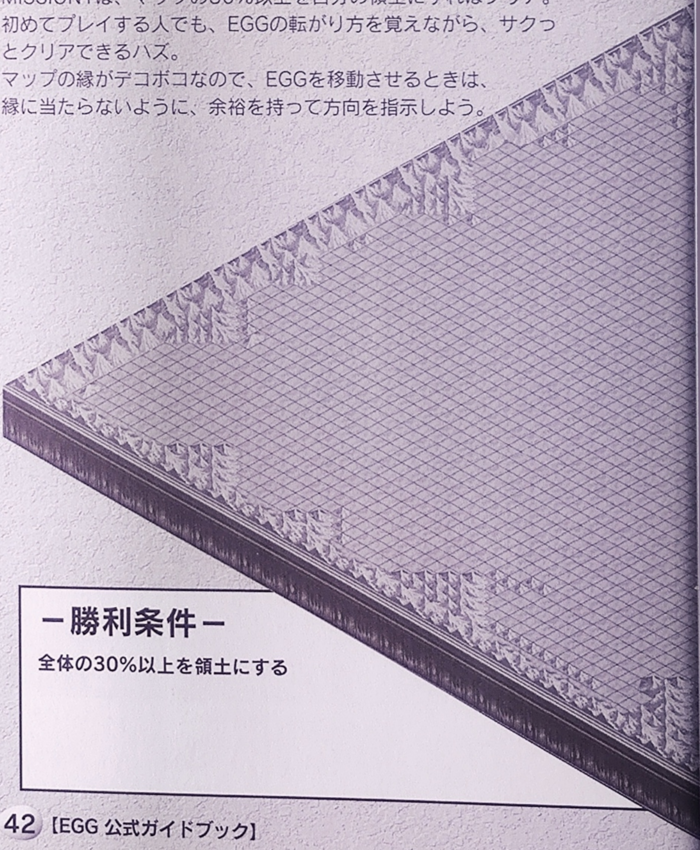






MISSION 1 30%の

MISSION1は、マップの30%以上を自分の領土にすればクリア。
初めてプレイする人でも、EGGの転がり方を覚えながら、サクっとクリアできるハズ。
マップの縁がデコボコなので、EGGを移動させるときは、縁に当たらないように、余裕を持って方向を指示しよう。



ー勝利条件ー

全体の30%以上を領土にする

領地を確保せよ

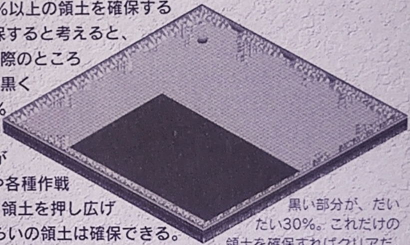


ー敗北条件ー

プレイヤーまたは敵のEGGが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーがレベル9になる

MISSION 1 ステージクリアのポイント

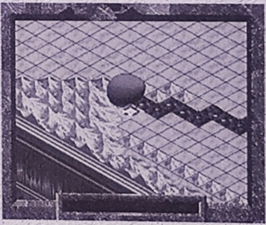
MISSION1のクリア条件は、30%以上の領土を確保することだ。広大なマップの30%も確保すると考えると、ちょっと大変そうにみえるけど、実際のところはさほど難しくない。右のマップで黒く表示している部分が、おおむね30%にあたる。敵に同じだけの領土を明け渡しても、まだ40%の空白地が残る計算になるのだ。EGGの操作や各種作戦指示などを練習しながら、のんびり領土を押し広げていけば、意識しなくても30%くらいの領土は確保できる。



黒い部分が、だいたい30%。これだけの領土を確保すればクリアだ。

Step1 序盤戦のポイント

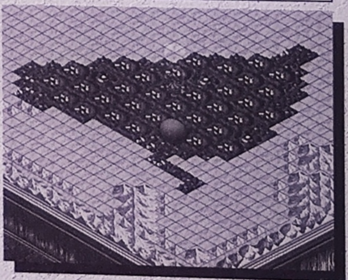
第1ターン。EGGはマップの端に位置している。マップ中央へは移動できないので、右か左のどちらかにEGGを移動させることになる。どちらへ移動させても構わないけど、左へ移動させる場合には、注意すべきことがある。雪山のふもとの部分にある障害物に引っかかると、身動きが不自由になるのだ。あまりマップギリギリを転がさず、余裕を持たせよう。



障害物にひっかかると、思い通りに動けなくなるうえ、跳ね返りでダメージを受けることにもなる。

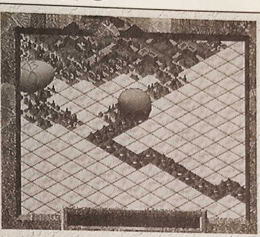
Step2 タワーの建設

最初に領土で囲んだ空白地にタワーは建設される。タワーがないとパワーゲージが貯まらないので、なるべく早く建設したい。障害物などを利用せず、普通に囲むのであれば、第3ターンに図のような形でタワーを完成させるのが、一番美しい。第4ターン以降は、このタワーを拠点として、領土の拡張を続けるのだ。あまり欲をださず、三角形を基本とした「移動」で囲んでいこう。四角形などよりも領土のランクアップも早く、効率的だ。

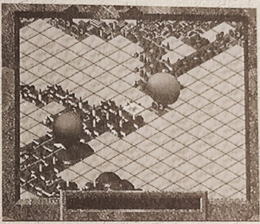


Step3 敵EGGは避けて通る

ある程度領土を拡張した段階で、敵の領土に足を踏み入れたり、反対に敵EGGが味方の領土を脅かしてきたりするかも知れない。ただ、MISSION1のクリア条件は領土の広さだけなので、敵の領土へ侵攻しても、あまり意味がない。また、たとえ敵EGGが領土に侵攻してきたとしても、迎え討つのは考えものだ。なにせ、敵EGGを破壊してしまうと、ゲームオーバーになる。妨害を阻止したいのであれば、直接敵EGGに当たるのではなく、領土のランクをMiddle以上にして、カンタンに空白地にされないようにするだけでいい。もし敵の領土がMiddle以上なら、敵EGGに構わないで他の方向の領土を拡張しよう。「FIELD」コマンドで、敵EGGと関係ない場所のうち、空白地がたくさん残っている地域を確認できる。



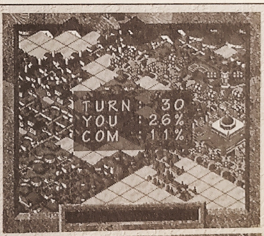
うっかり敵の領土に侵攻してしまったときには、素直に味方の領土へ引き下がった方がいい。



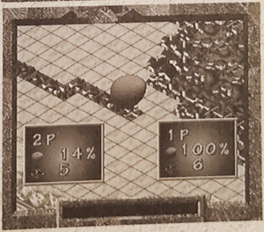
敵の侵攻は、無理に防ぐことはない。もちろん1回の体当たりで敵を引き離せるなら話は別だが。

Step4 情報の確認を忘れずに

毎ターンの最初に表示されるクリア条件の達成状況はもちろん、ステータスウィンドウや「FIELD」コマンドなど、入手できる情報はたくさんある。これらの情報を活用できるかも、クリアへのカギとなっている。MISSION1では、特に領土の保有状況を表す「FIELD」コマンドは重要だ。どこに空き地があるかを、まめにチェックしながらプレイしよう。



ターン開始時に表示されるウィンドウで、敵と味方の領土保有率が確認できる。



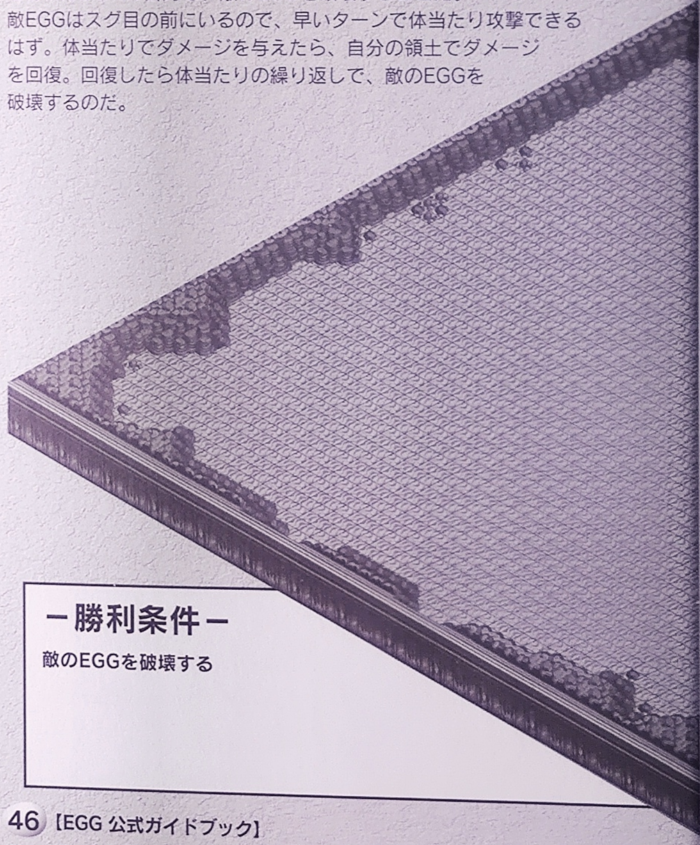
敵EGGのLIFEやタワーの状況を確認。このまま敵のLIFEがゼロになるとゲームオーバーだ。



こまめにチェックして空白地の場所を把握しよう。

MISSION 2 相手の

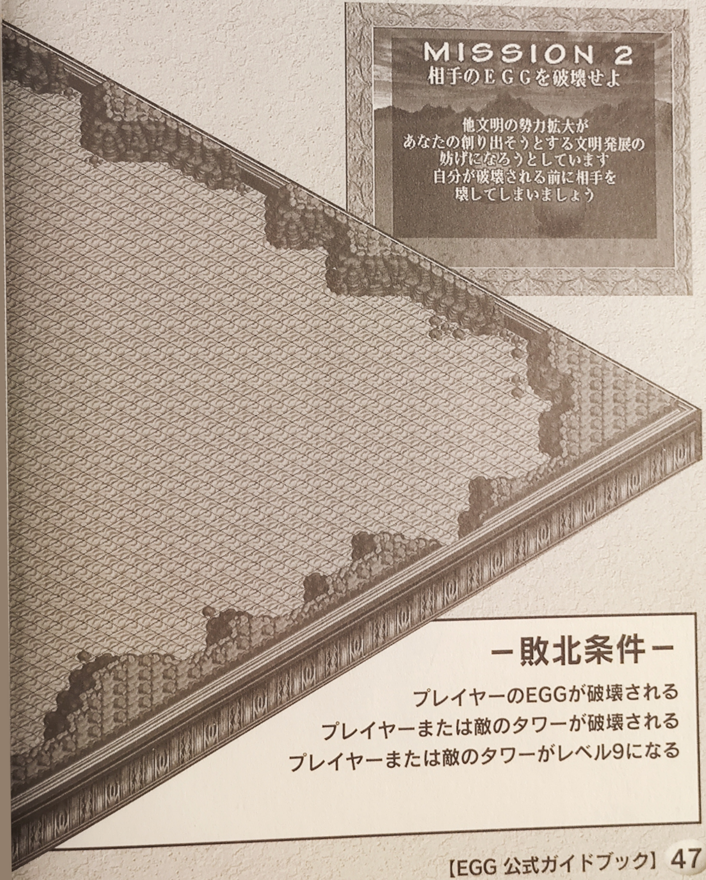
このMISSIONの目的は、敵のEGGを破壊することだ。
敵EGGはスグ目の前にいるので、早いターンで体当たり攻撃できるはず。体当たりでダメージを与えたら、自分の領土でダメージを回復。回復したら体当たりの繰り返しで、敵のEGGを破壊するのだ。



ー勝利条件ー

敵のEGGを破壊する

EGGを破壊せよ

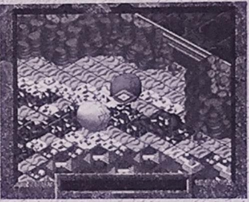


−敗北条件−

プレイヤーのEGGが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーがレベル9になる

MISSION 2 ステージクリアのポイント

このMISSION2は、敵のEGGを破壊するだけでゲームクリアになる。でも、追いかけて体当たりを繰り返しているだけでは、自分のEGGにもダメージが蓄積してしまうから、クリアするのは難しいのだ。Middleランクの領土をLIFE回復の拠点にして、回復しながら敵にダメージを与え、充分LIFEに差が出たら、いっきに勝負を決めるのが正解だ。敵の動きに惑わされるのがイヤなら、序盤～中盤は敵を無視して領土を拡大し、LIFE回復場所を増やしてから挑んでもいい。ただし、文明のランクを上げすぎると、回復どころかダメージのもとになってしまう。あまり1カ所にとどまらず、広く浅くをモットーにMISSIONを進めよう。



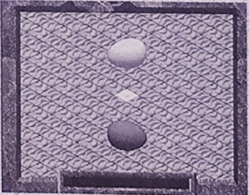
このMISSIONでは、EGG同士のぶつかり合いがメインとなる。体当たり攻撃は敵にも自分にもダメージがある。



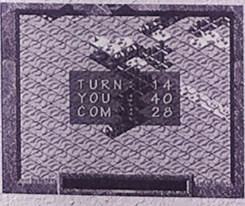
敵を攻撃しながら、うまくMiddleクラスの領土に停止して、EGGを回復させなければならないのだ。

Step1 第1ターンの行動

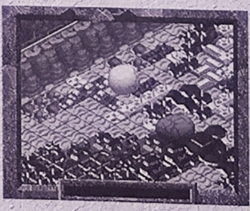
すぐ目の前に敵EGGが見えるけど、最初から体当たりはできない。最初のターンでは、できるだけ敵の近くに移動して、敵に攻撃してもったほうがいいだろう。もし敵が逃げるようなら、追いかけていった方がいい。つかず離れずの距離でうまく領土を獲得し、回復しながら敵の隙をうかがって、チャンスを逃さず攻撃するのだ。



すぐ近くに敵はいるけど、残念ながらEGGの真正面。攻撃しようとしてもムダだ。できるだけ近くに寄せるだけにしよう。



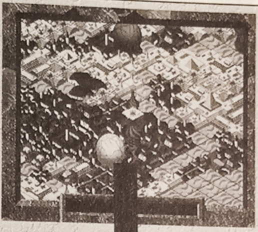
うっかり敵の領土に侵攻してしまっても、素直に味方の領土へ引き下がった方がいい。



障害物に挟めれば、敵は体当たりするしかない。ここで障害物に平行して「壁」をつくれば、大ダメージを与えられるはず。

Step2 敵の侵攻は最大のチャンス！

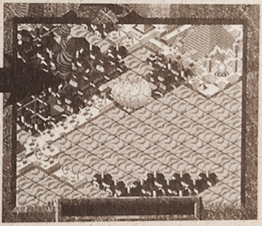
敵がタワーを狙って領土に侵入してくる。これは、逆に敵のEGGを破壊する絶好のチャンスでもある。敵のEGGがタワーや「壁」に接触、そして味方の領土で停止、これらはすべて敵EGGのLIFEを減らす役目を果たす。１回の侵入で、直接攻撃の倍以上のダメージが与えられるのだ。敵EGGがLIFEの少ないときに侵攻してきたのであれば、そのまま破壊できるかもしれない。もちろん、味方のEGGがすぐ近くにいて、なおかつ壊滅的なダメージを受けていなければ、だが。



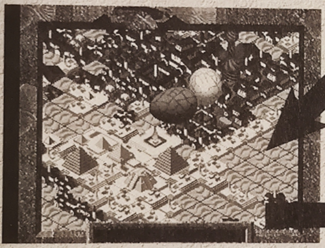
敵のＥＧＧがタワーを狙って侵入。一見ピンチのようだけど、敵ＥＧＧを破壊するチャンスでもある。



近くに自分のＥＧＧがいるのであれば、慎重に狙って体当たり攻撃をかけよう。



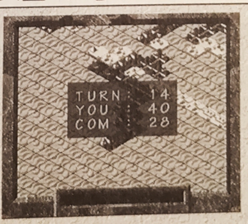
うまく敵のＥＧＧを破壊することができれば、このＭＩＳＳＩＯＮはクリアとなる。



ただ体当たりするだけでも充分だけど、タワーや「壁」に跳ね返らせたり、味方の領土で停止させられればなおいい。一撃で倒せなくても、かなりのダメージになっているはず。瀕死なら、つけ狙ってとどめをさせる。

Step3 LIFEは敵との差で考える

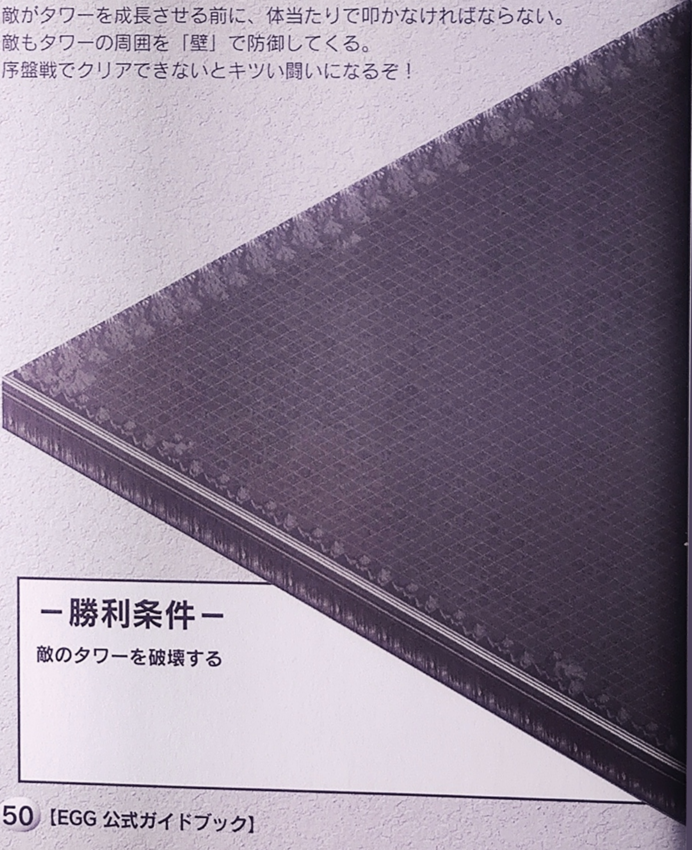
自分のEGGのLIFEが少なくなり、ヒビが多くなると、敵を攻撃するよりも、つい回復を優先したくなる。しかし、たとえ自分のEGGのLIFEが30しかなくても、敵のLIFEが15なら攻撃すべき。LIFEは敵との差で考えた方がいい。ターン表示やステータスウィンドウをチェックして、攻撃のポイントを逃さないようにしよう。



自分のＥＧＧのＬＩＦＥは40しかないけど、敵のＬＩＦＥは28。ここは迷わず攻撃すべきだ。

MISSION 3 相手の

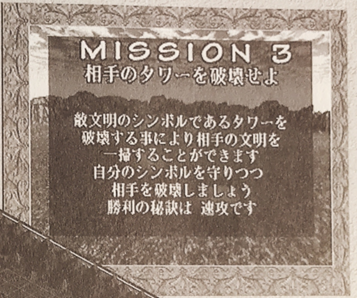
MISSION3の目的は、敵のタワーを破壊すること。
敵がタワーを成長させる前に、体当たりで叩かなければならない。
敵もタワーの周囲を「壁」で防御してくる。
序盤戦でクリアできないとキツい闘いになるぞ！

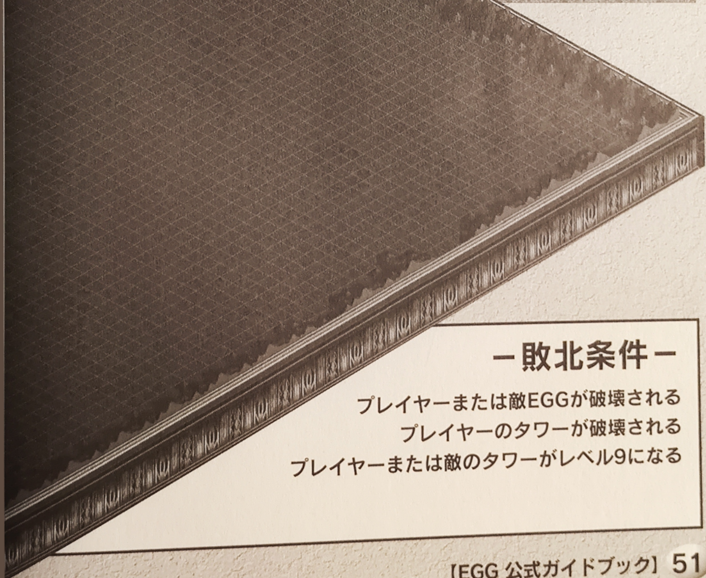


－勝利条件－

敵のタワーを破壊する

タワーを破壊せよ



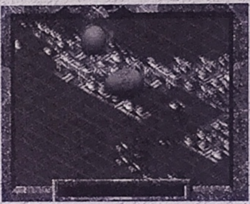


ー敗北条件ー

プレイヤーまたは敵EGGが破壊される
プレイヤーのタワーが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーがレベル9になる

MISSION 3 ステージクリアのポイント

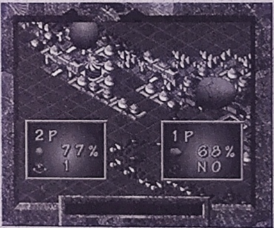
MISSION3のクリア条件は、敵タワーの破壊だ。タワーを破壊するには、味方のEGGを体当たりさせる。MISSION1～2をプレイして、EGGの動きにも慣れてきているハズだから、ここでより細かな動きを覚えよう。どうしてもうまく当てられないのなら、攻撃前に「SAVE」してやり直し、移動のコツをつかもう。



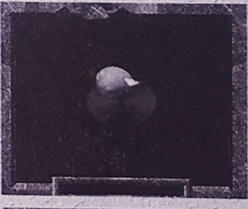
タワーをめぐる攻防戦。敵のタワーを、なるべく成長しないうちに叩くのだ。

Step1 序盤戦のポイント

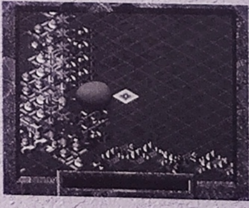
敵が領土を囲んでタワーをつくったら、スグに攻撃を開始したい。ノンビリ領土拡張なんかしていると、タワーが成長してしまい、手に負えなくなってしまう。速攻が勝負の決め手だ。敵EGGは、パワーが貯まると「壁」でタワーを防衛する。「壁」つくられてしまうと、「洪水」などの作戦を使わなければならなくなるのだ。なお、味方にタワーがないと、敵のタワーにはダメージが与えられない。なるべく早い段階で領土を囲んでタワーを建設しておきたい。敵EGGは2ターンでタワーを建設することが多い。プレイヤー側も、同じように2ターンでタワーをつくりたいところだ。



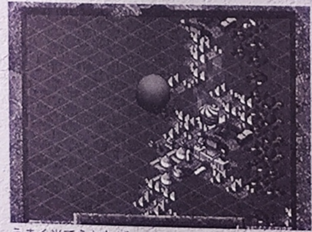
味方にタワーがないと、敵のタワーを攻撃してもダメージにならない。速攻でタワーをつくろう。



うまくタワーに当てられるよう、方向と強さを調節する。もちろん、体当たりの後の跳ね返りも考えて発射したい。



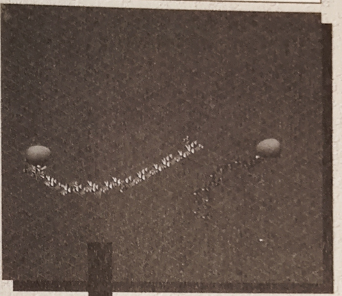
モタモタしていると、敵に「壁」で防御されてしまう。「壁」を無視して攻撃しても、跳ね返されてダメージを受けるだけだ。



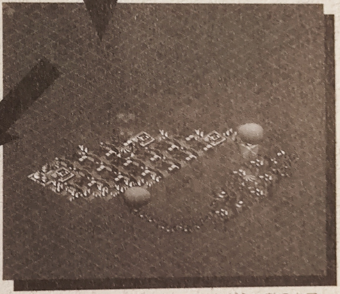
うまく当てられれば、タワーにダメージが加わる。

Step2 速攻4ターンで倒す！

敵の動きをうまく読んで行動すれば、4ターンでクリアすることも可能だ。ほとんどの場合、敵は2ターンでタワーをつくる。こちらも同じようにタワーをつくりつつ、スグに攻撃できる場所に移動するだけだ。後は敵EGGに邪魔されなければ、体当たり攻撃を2回成功させるだけで、カンタンにタワーを破壊できる。ただ、移動ミスして時間を与えると、敵に「壁」をつくられてしまう。そのときには速攻で「洪水」を使い、タワーの周囲の「壁」を除去しよう。



味方EGGはちょっと弱めに移動させる。



タワーをつくりながら、敵のタワーを攻撃しやすい場所に移動。



体当たりでタワーを攻撃する。



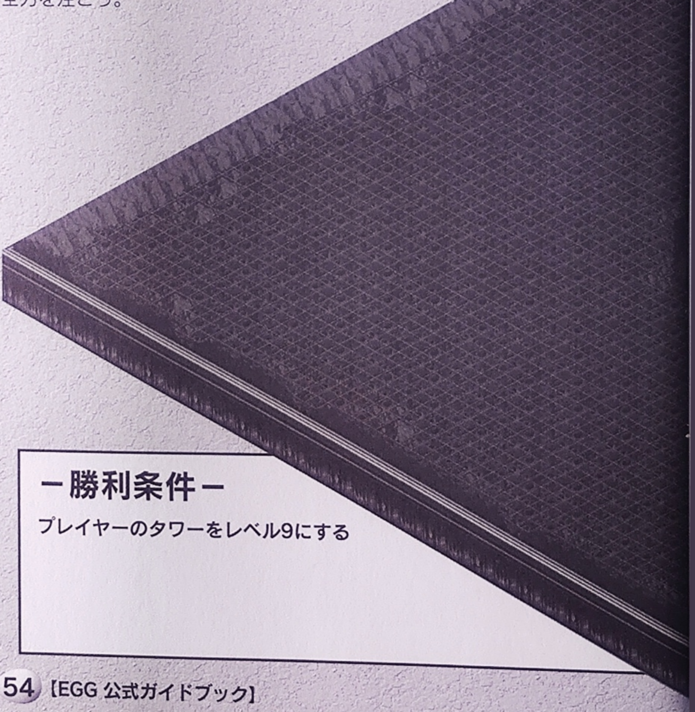
敵が邪魔しない限り、次のターンで当てられれば勝ち。



敵のタワーは消滅し、領土は空白地に戻る。クリアだ。

MISSION 4 最高レベル

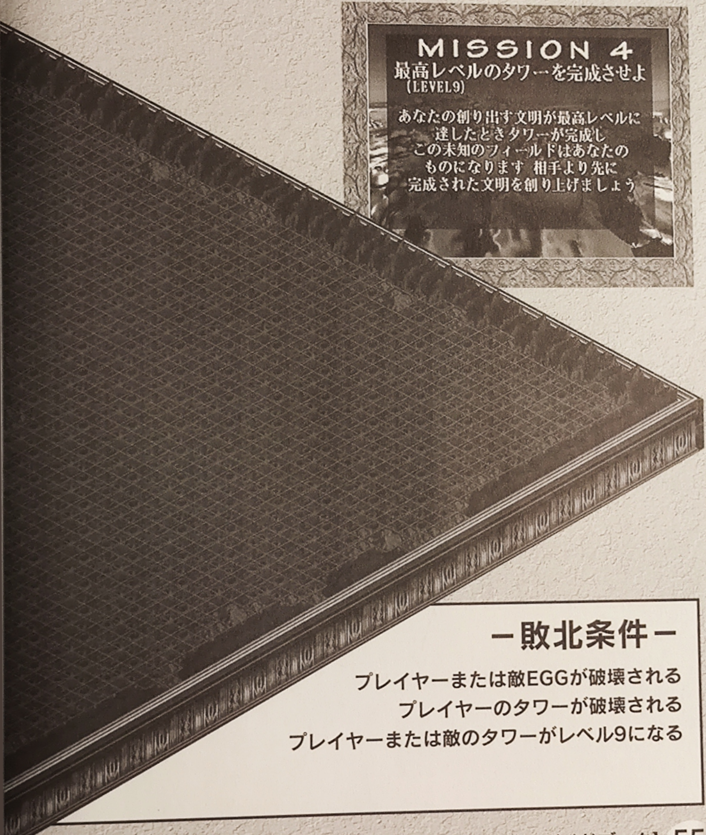
いままでのMISSIONは、割と短いターンでクリアできるハズ。
でも、このMISSION4の目的は、タワーを最高レベルの9まで成長させること。じっくり育てあげなければならないのだ。
もちろん、敵のEGGが破壊されたりすると、やり直しになる。
攻撃はほどほどにして、領土拡張とランクアップに全力を注ごう。



ー勝利条件ー

プレイヤーのタワーをレベル9にする

のタワーを完成させよ



－敗北条件－

プレイヤーまたは敵EGGが破壊される
プレイヤーのタワーが破壊される
プレイヤーまたは敵のタワーがレベル9になる

MISSION 4 ステージクリアのポイント

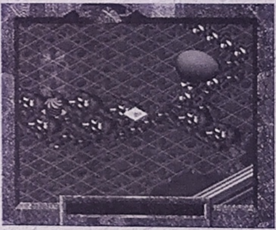
いままでのMISSIONが比較的短時間でクリアできるようになっていたのに対して、このMISSION4では、ある程度じっくりプレイしなければならない。なぜなら、クリアのための条件が、タワーのレベルを最高の9にすることだからだ。地道に領土を拡張し、また文明のランクをアップさせていく必要があるのだ。



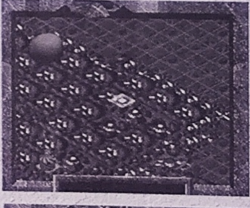
タワーを成長させるためには、領土を広げることはもちろん、領土のランクをアップさせることも重要だ。

Step1 序盤戦のポイント

いままでのMISSIONとは異なり、このステージには中央部分に障害物の岩山がある。その分だけ敵や味方のEGGが、相手の領土に侵入しにくくなっているのだ。もちろん、このMISSIONでは敵の領土への侵攻より、自分の領土の拡張の方が重要。敵が一番攻撃しにくいマップ下部にタワーを建設したら、右または左どちらかに向けて領土を拡張していく。敵が侵入してきたら、うまく体当たりで領土の外に追い出そう。ある程度領土を確保して、敵の領土に接触したら、マップの反対側に移動する。そこにも敵が移動してきたら、領土内で文明レベルのアップと防衛に専念しよう。



攻撃を受けにくいマップ下部にタワーを建設。敵EGGを破壊しないよう、「壁」の建設は控えめに。



マップ下部を確保したら、好みの方向に領土を拡張していく。敵の領土に接する前に、できるだけ多くの領土を確保したい。



敵の領土に接触したら、反対側に移動することも考えよう。



ある程度の領土を確保したら、敵の攻撃を防御しつつ、自分の領土をランクアップさせていくのだ。

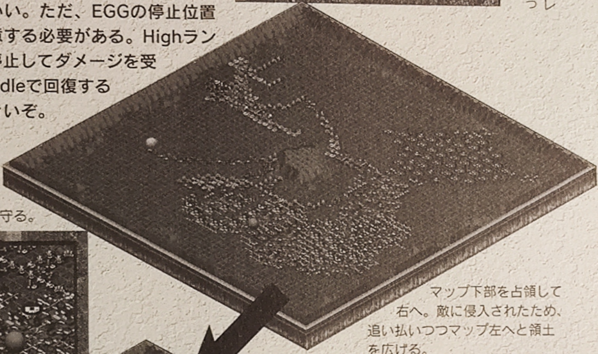
Step2 レベル9への道のり

ここでは、ゲーム中盤からクリアまでの実際のプレイを見ながら、攻略のポイントを紹介する。

最初のマップは、マップ下部を領土とし、右へと領土を拡張。敵の侵入を追い払いつつ、マップ左側へ移動したところだ。すでに充分な領土を確保しているので、これ以上の領土を拡張するよりは、領土を防衛しながら文明をランクアップさせた方がいい。ただ、EGGの停止位置だけは、注意する必要がある。Highランクの領土に停止してダメージを受けるか、Middleで回復するかの差は大きいぞ。



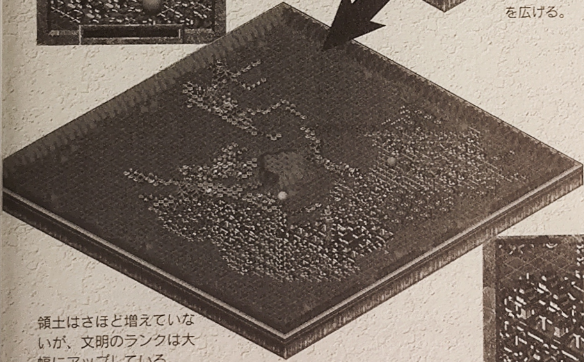
この状態でタワーのレベルは5。レベル9にするまでの道のりは、けっこう長いのだ。



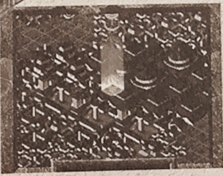
敵の侵攻をくい止め、領土を守る。



マップ下部を占領して右へ。敵に侵入されたため、追い払いつつマップ左へと領土を広げる。



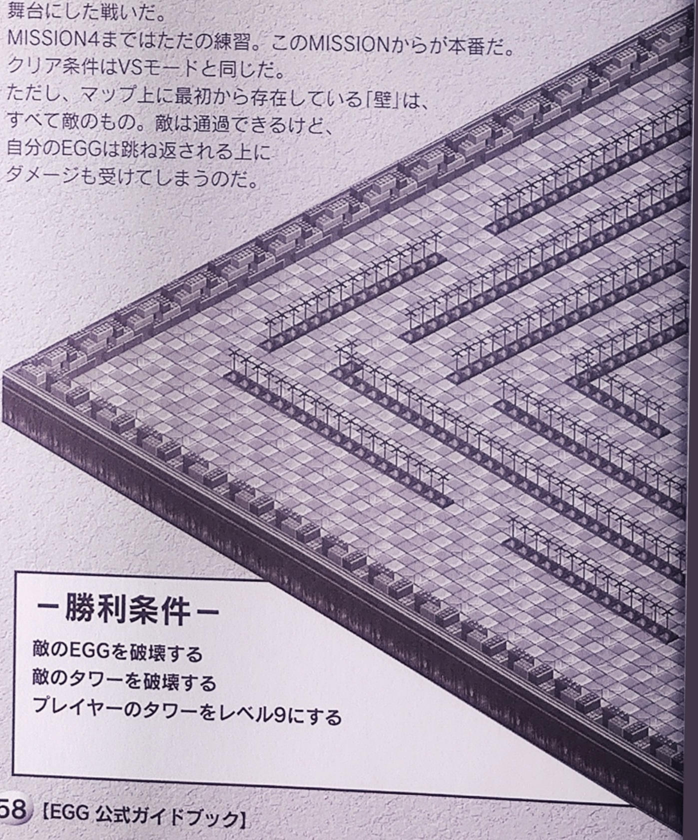
領土はさほど増えていないが、文明のランクは大幅にアップしている。



タワーがレベル9になれば、クリアだ。

MISSION 5 未知の

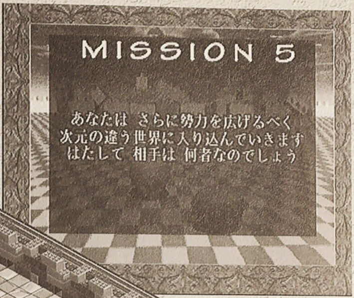
カラフルな床とオモチャのブロックでできた壁。子供の国を舞台にした戦いだ。
MISSION4まではただの練習。このMISSIONからが本番だ。
クリア条件はVSモードと同じだ。
ただし、マップ上に最初から存在している「壁」は、すべて敵のもの。敵は通過できるけど、自分のEGGは跳ね返される上にダメージも受けてしまうのだ。

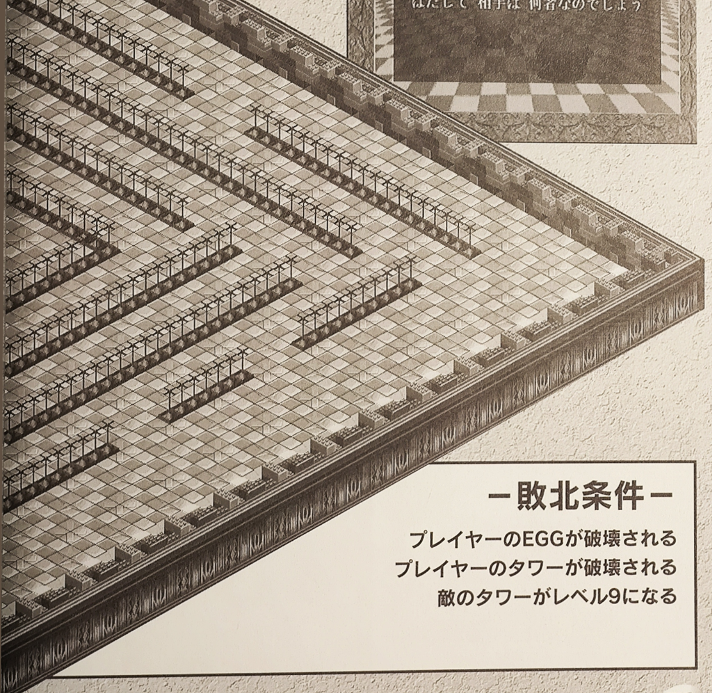


ー勝利条件ー

敵のEGGを破壊する
敵のタワーを破壊する
プレイヤーのタワーをレベル9にする

EGGとの闘い その1



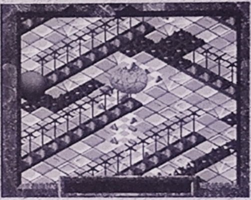


ー敗北条件ー

プレイヤーのEGGが破壊される
プレイヤーのタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

MISSION 5 ステージクリアのポイント

MISSION1～4までは、特定のクリア条件を満たさないと、次のステージに進めなかった。でも、このMISSION5からは、ＶＳモードと同じクリア条件となる。敵EGGを破壊する、敵タワーを破壊する、味方のタワーをレベル9にする。この3つの、どれかを満たせばクリアとなるのだ。

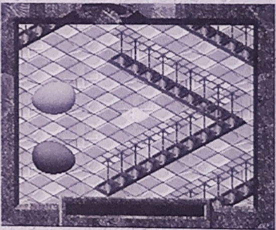


敵のEGGかタワーを破壊するか、味方のタワーのレベルを9にすれば、MISSIONクリアとなる。

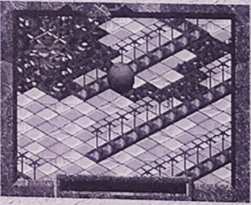
Step1 序盤戦のポイント

MISSION5のマップ上には、スタートした状態で、すでに「壁」が張り巡らされている。この「壁」は、すべて敵EGGのもの。敵は素通りできるけど、自分のEGGは跳ね返され、ダメージを受ける。「壁」も領土の一種なので、敵EGGはちょっと移動するだけで、かんたんに空白地を囲める。ほとんど敵の領土でプレイするようなものなのだ。

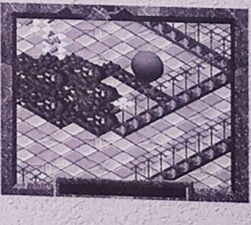
この敵地でのクリアへのいちばんの早道は、MISSION3と同じように、とにかく自分のタワーをつくること。そして敵タワーの攻略に絞ってプレイすることだ。



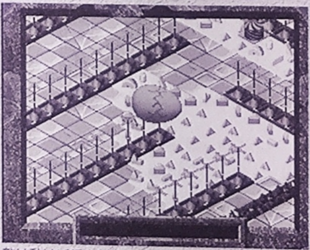
ずらりと並ぶ「壁」は、すべて敵EGGのもの。敵は素通りできるけど、自分のEGGはダメージを受ける。



張り巡らされた「壁」が通路のようになっているので、自分のEGGは自由に移動することができない。



早めにタワーをつくって、敵タワーを攻略できるようにする。そして、速攻でタワーを破壊するのだ。

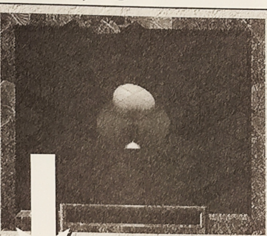


敵は動けば領土が増える状態だ。

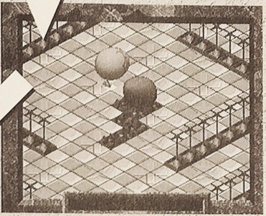
Step2 敵のタワーを破壊する

このMISSION、ステージ全体がほとんど敵の領土なので、タワーのレベルを競うのは問題外。敵EGGの破壊も、領土が広くてLIFEを回復しやすく、なおかつ味方にダメージを与える「壁」が張り巡らされていることを考えると、かなり難しい。残る最後のクリア条件、敵タワーの破壊に全力をそそごう。

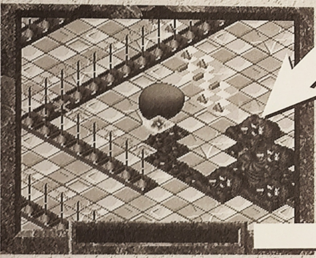
第1ターンで自分のタワーをつくったら、敵のタワー完成まで待機。タワーができたら「壁」に触れないよう注意して移動し、タワーに体当たりを挑むのだ。



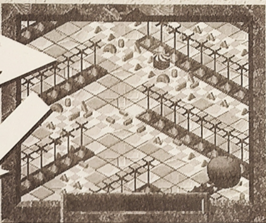
第1ターンでは、方向、強さと、なにも触らずにEGGをフルパワーで真正面に発射するのだ。



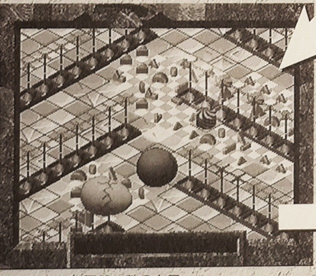
EGGは激しく敵のEGGとぶつかって跳ね返る。その先に「壁」があるので、また跳ね返る。



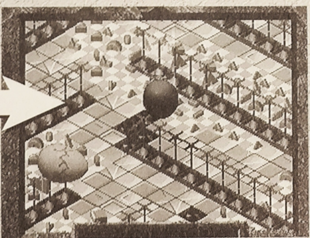
1ターン目にしてタワーが建設できる。このタワーさえあれば、敵のタワーを攻撃できる。



敵がタワーを建設したら、そのタワーのある位置へ、「壁」に接触しないよう注意して移動する。



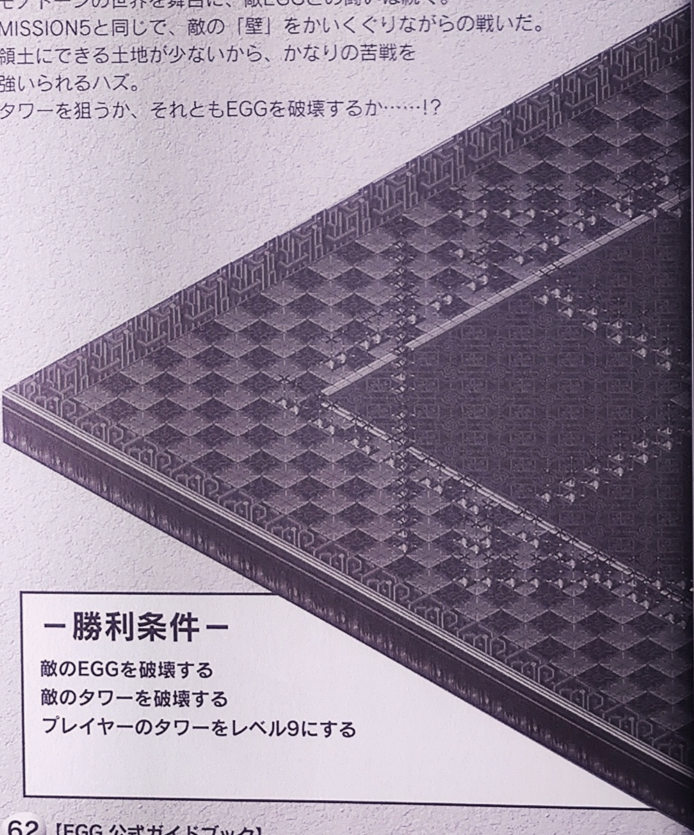
もう勝ったも同然。敵のタワーは目の前だ。



外さないよう慎重に方向と強さを決めて、体当たり。これでクリアだ。

MISSION 6 未知の

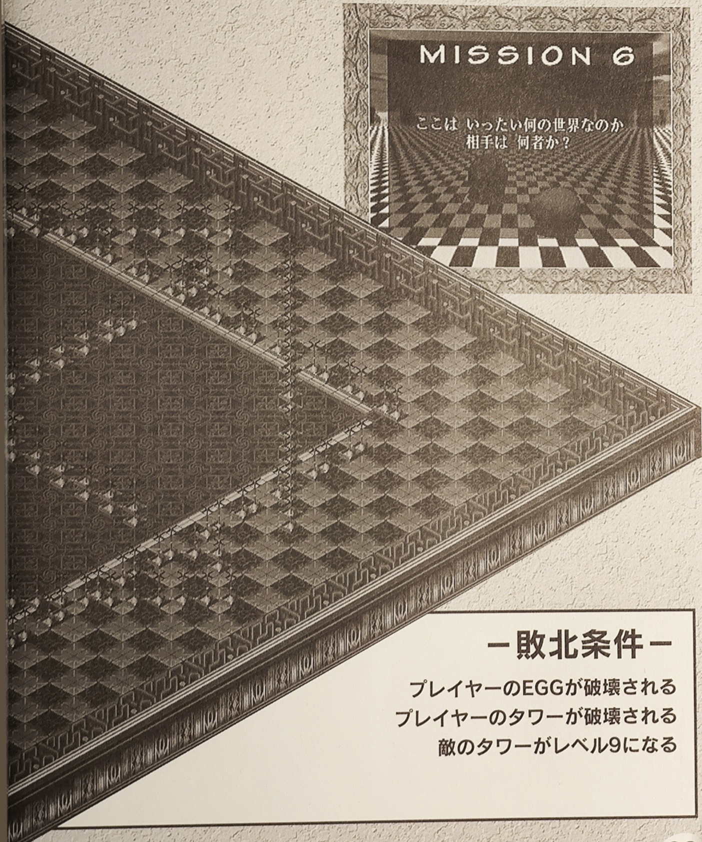
モノトーンの世界を舞台に、敵EGGとの闘いは続く。
MISSION5と同じで、敵の「壁」をかいくぐりながらの戦いだ。
領土にできる土地が少ないから、かなりの苦戦を
強いられるハズ。
タワーを狙うか、それともEGGを破壊するか……!?



ー勝利条件ー

敵のEGGを破壊する
敵のタワーを破壊する
プレイヤーのタワーをレベル9にする

EGGとの闘いその2

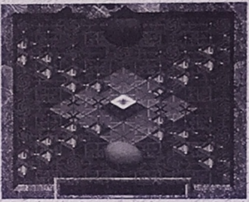


ー敗北条件ー

プレイヤーのEGGが破壊される
プレイヤーのタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

MISSION 6 ステージクリアのポイント

このステージもMISSION5と、まったく同じクリア条件。敵EGGの破壊、敵タワーの破壊、味方タワーをレベル9にする、という3種類だ。ゲームのスタート時に敵の「壁」がマップ上に張り巡らされているのも、MISSION5と同じ。もちろん「壁」の配置はMISSION5とは異なる。より難易度が増しているのだ。

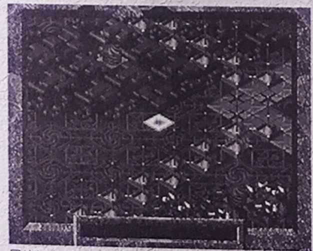


敵EGGに向かって行くには、左右の「壁」が邪魔になる。うまく通り抜けないと、とんでもない方向に弾かれてしまう。

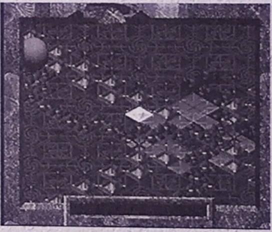
Step1 序盤戦のポイント

このMISSIONも、MISSION5と同じように、「壁」がある分だけ、敵の方が有利に戦いを進められる。ターンが進めば進むほど、味方は不利になるのだ。ただ、MISSION5よりはまとまった空白地が多いので、領土を拡張して敵のEGGの侵入を待ち、ダメージを与えて破壊することもできる。このMISSIONの敵EGGは、比較的味方EGGを攻撃しようとしてくる。そこに勝機を見いだすこともできる。

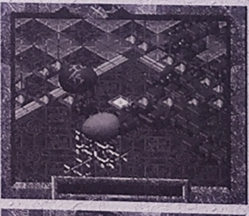
もちろん、有利な敵を相手にするときの最大の必勝法は、速攻。早いターンでタワーを建設し、レベルアップしないうちに敵のタワー破壊してしまうことだ。



早めにタワーを建設し、敵のタワーを叩こう。



このステージでいちばん問題になるのが、マップ中央の「壁」の隙間。強引に突破しようとしてもムダ。



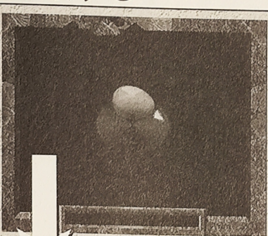
敵はよく味方のEGGに攻撃を仕掛けてくる。でも、意外に狙いがあまく、攻撃を失敗させることも多い。



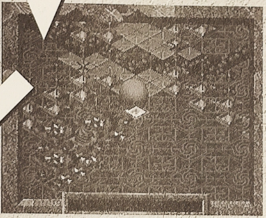
「壁」に挟まれた場所で敵の攻撃を受けると、跳ね返りを繰り返してしまう。大ダメージを受けることになる。

Step2 敵のタワーを破壊する

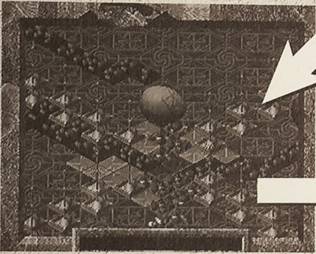
MISSION5と同じように、最も効率的な勝ち方なのは、敵のタワーを破壊すること。まず、2ターンで味方のタワーを建設して、敵のタワーを攻撃できるようにしておく。マップ中央の「壁」の隙間で待機して、敵がタワーをつくったらスグ移動。後はタワーを叩くだけだ。ただ、このステージのEGGは、体当たり攻撃をよく使ってくる。移動させるときには、次に弾き飛ばされても対応できる場所を考えて、停止場所を決めよう。うまく利用すれば、敵の力でタワーの前まで移動できるぞ。



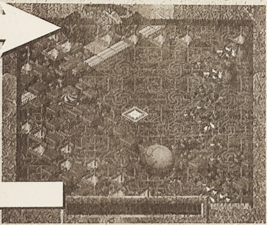
第1ターンでは、敵に後ろを見せて弱めに移動。早く、確実にタワーを建設するのだ。



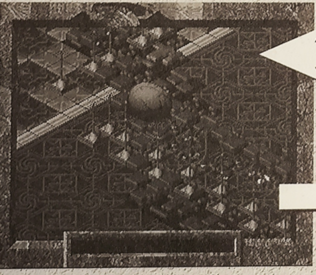
2ターンでタワーは建設できるから、敵がタワーをつくるまで、中央部分で待機する。



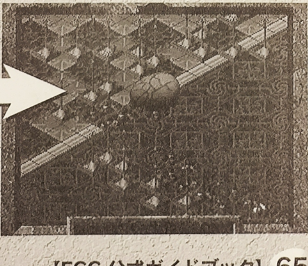
敵がタワーを建設したら、その場所に移動する。
中央部分の横断は慎重に！



タワーの前に到着。距離は離れているけど、「壁」がクッションになるから、まず当てられるハズだ。



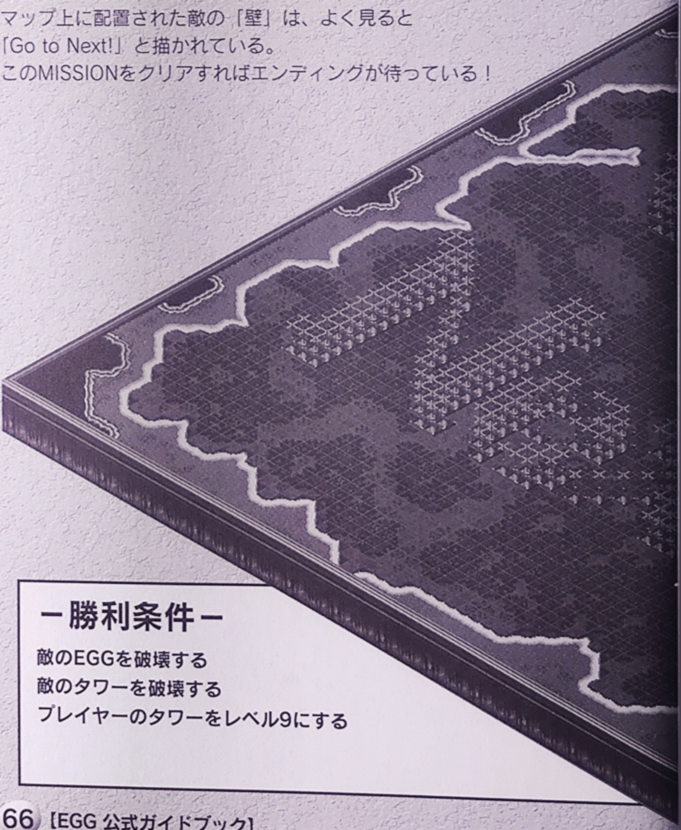
敵タワーに命中！　一撃で消し飛ぶ。



これでこのMISSIONもクリア。
ここまでの所要は6ターンだ。

MISSION 7 Final

緑豊かな島を舞台に繰り広げられる最後の闘い。
マップ上に配置された敵の「壁」は、よく見ると「Go to Next!」と描かれている。
このMISSIONをクリアすればエンディングが待っている！



ー勝利条件ー

敵のEGGを破壊する
敵のタワーを破壊する
プレイヤーのタワーをレベル9にする

Battle ～最後の闘い～



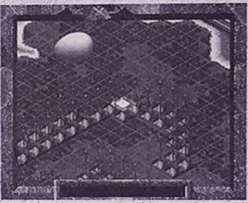


－敗北条件－

プレイヤーのEGGが破壊される
プレイヤーのタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

MISSION 7 ステージクリアのポイント

いよいよ最後の闘い。MISSION5～6と同じで、マップには敵の「壁」がある。この「壁」、「Go to Next!」という文字になっているんだけど、曲がりくねっている分やっかいだ。曲線部分を敵が横切るだけで、かんたんに敵の領土になってしまう。また、敵と味方の出現位置が離れているのもマイナス要因になる。



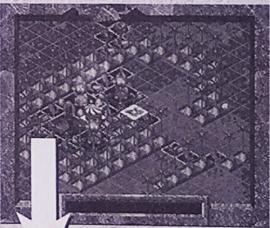
敵は上、味方は下からスタートする。敵と接触するまでにターンを要するので、その分敵との領土差は増す。

Step1 序盤戦のポイント

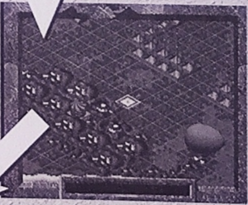
敵は「G」の文字の中にタワーを建設することが多い。このタワーを破壊するべく遠い道のりを進むのが、クリアへのいちばんの近道だ。ここでは、敵タワー破壊までの道のりについて、その一例を紹介する。プレイの参考にしてほしい。

まずは早めにタワーを建設し、「壁」で防御する。敵がタワーを攻撃してきたときのためだ。ただ、実は敵は攻撃するのに「地震」を使ってくることが多いので、あまり無理に「壁」をつくる必要はない。

次に、「N」の文字の左上側へ移動する。ここがいちばんスムーズに「壁」を抜けられるハズ。ここで移動で消耗したLIFEを回復させたら、いよいよ敵陣に突入だ。



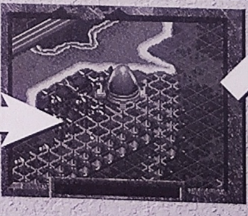
敵は「G」の文字の内側にタワーをつくることが多い。なにせ横切るだけで領土になってしまうのだから。



MISSION6と同じようにして、「壁」にぶつからないように注意しつつタワーを建設する。2ターンでできるはずだ。



「壁」を建設したら、遠征に出発しよう。



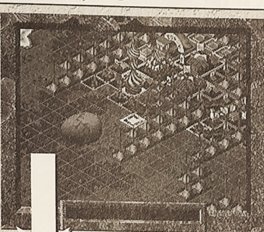
「N」の左上側まで移動したら、移動で使ったLIFEを回復させよう。

Step2 敵のタワーを破壊する

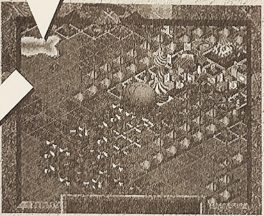
敵陣に突入するには、「地震」の力を借りる。うまく「壁」ぎわに止める自信があるなら、「洪水」でもＯＫだ。

タワーにアクセスできるようになったら、後はひたすら体当たりで攻撃する。攻撃するときには、LIFEを回復できる位置に停止させるのを忘れないように。

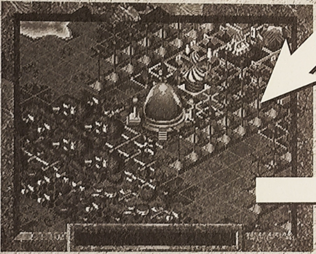
レベル2まではかんたんに落とせるけど、敵にある程度の領土があると、レベル1に落としても、次のターンにはレベル2に戻ってしまう。ひたすらにタワーを攻撃し続けて、敵の領土のランクを落とし、破壊できるようになるのを待とう。



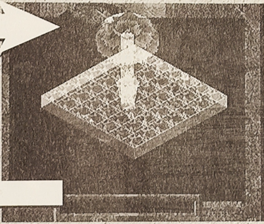
「地震」を使って「G」の下部分を破壊。これでタワーを攻撃できるようになったわけだ。



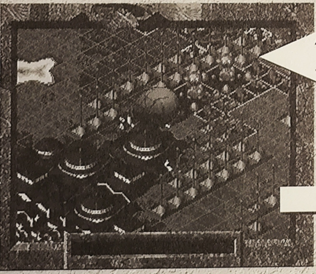
あとは、ひたすら「壁」に触れないように注意しつつ、タワーに体当たり攻撃をしかけるだけ。



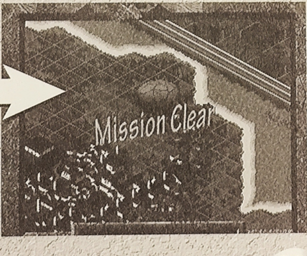
跳ね返りを計算して、できるだけLIFEの回復できる場所に停止させよう。



「洪水」で周囲の「壁」を破壊したり、Ｈｉｇｈになった味方の領土のランクを落とすのもいい。



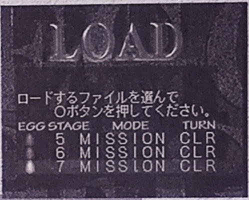
ひたすら攻撃し続けることで、タワーは破壊できる。



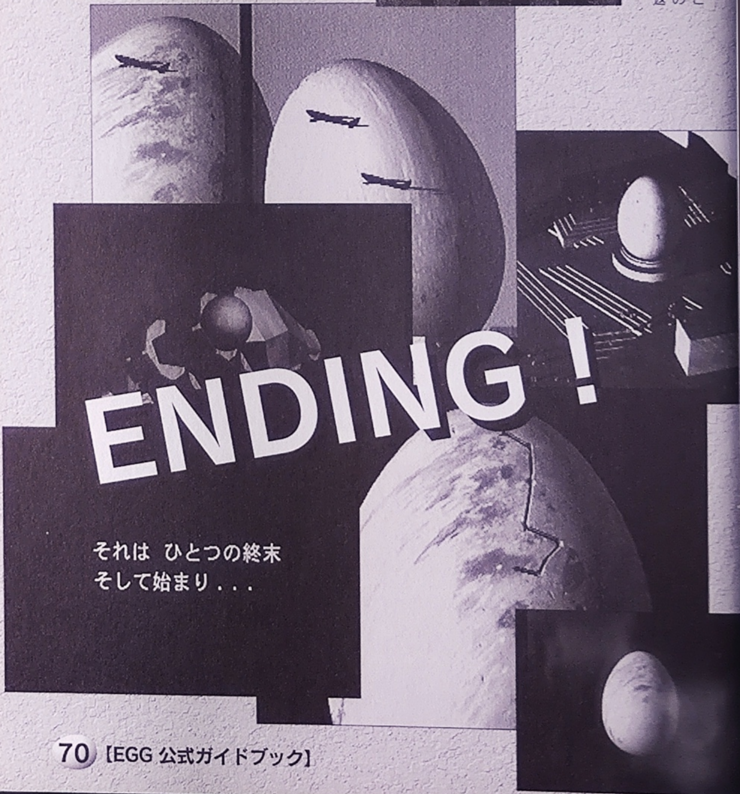
MISSIONクリア！　エンディングが待っている!!

MISSION 7 ステージクリアのポイント

MISSION7を無事クリアすると、エンディングが流れる。エンディングの前にデータをセーブできるので、一度クリアしてしまえば、データをロードするだけで何回でもエンディングを楽しめる！



MISSION7をクリアしたときに、データをセーブできるので、いちどクリアすれば繰り返しエンディングが見られる。



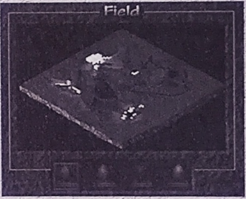
V.S.モード
攻略編

EGG OFFICIAL GUIDEBOOK

VSモードに登場する

マップと対戦のポイントを紹介

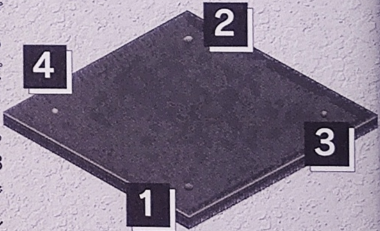
このVSモード編では、VSモードに登場する8つのマップについて、そのステージマップと特徴を紹介している。VSモードで、どんなマップで遊ぶかを決める手助けとして、参考にしてほしい。

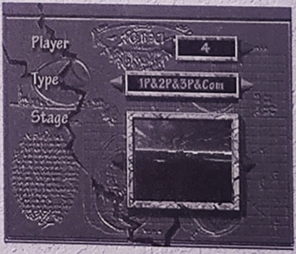


VSモードでは、最大4つのEGGが入り乱れて闘うことになる。

Step1 プレイ人数の選択

VSモードでは、最大4人の同時プレイが可能。また、人数を選択するさいに、いくつかのEGGをコンピュータに操作させることができる。たとえば、3人でプレイするとき。3人だけでもプレイできるし、3人＋コンピュータの4人対戦にもできるのだ。ただ、3つのEGGでプレイすると、4人目のEGGの位置が空きになる。1Pと2Pのプレイヤーは、その空きを利用しやすい。でも3Pは1Pと2Pに挟まれてしまうのだ。初心者ハンデとしては絶好だけど、ハンデをつけたくないなら、コンピュータも加えた4Pで遊んだ方がいい。



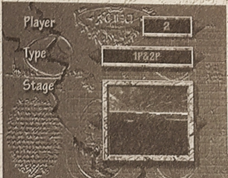


3人で遊ぶときにハンデを少なくするのなら、4Pにコンピュータを加えよう。

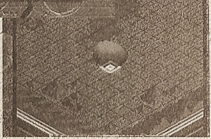
8マップを完全収録

Step2 ステージの選択

全部で8つあるステージは、背景のグラフィックが異なるのはもちろん、それぞれマップの境界線の地形が違い、またスタート時のEGGの位置にも変化がある。どんな対戦をしたいかで、選び分けよう。



ステージは全部で8種類。MISSIONモードの7つに加え、VSモードのオリジナルステージもある。



ステージによって地形が異なり、またEGGの出現位置も違う。フィーリングに合わせて選択しよう。

マップ	境界線の複雑さ	EGGの距離
1	☆☆☆☆	☆
2	☆☆☆☆	☆
3	☆☆☆	☆☆☆☆
4	☆☆	☆☆☆
5	☆☆☆☆☆	☆☆
6	☆	☆☆☆☆☆
7	☆	☆☆☆☆
8	☆☆☆☆	☆

【表の見方】　境界線の複雑さ：マップの境界線の地形が入り組んでいる方が、☆が多い。
EGGの距離：近い方が☆が多い。

Step3 EGGの選択

使用するEGGの選択。メモリーカードにMISSION5以上のクリアデータがあれば、最大8種類の中から選べるようになる。選べないEGGは、半透明に表示され、カーソルが止まらないのだ。



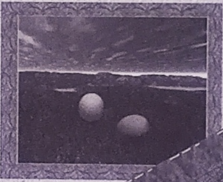
MISSION5以上のクリアデータがなければ、選べるEGGの種類は4種類だけだ。



MISSIONを完全にクリアすると、8種類すべてのEGGが使用できるようになる。

V.S.MAP 1 湿地帯を

湿地帯を舞台とした、赤EGGの持ちステージ。ゲームスタート時には、それぞれのEGGはマップの4隅に出現する。また、中央部に移動できない池があり、序盤戦は領土拡張がメインになるハズだ。



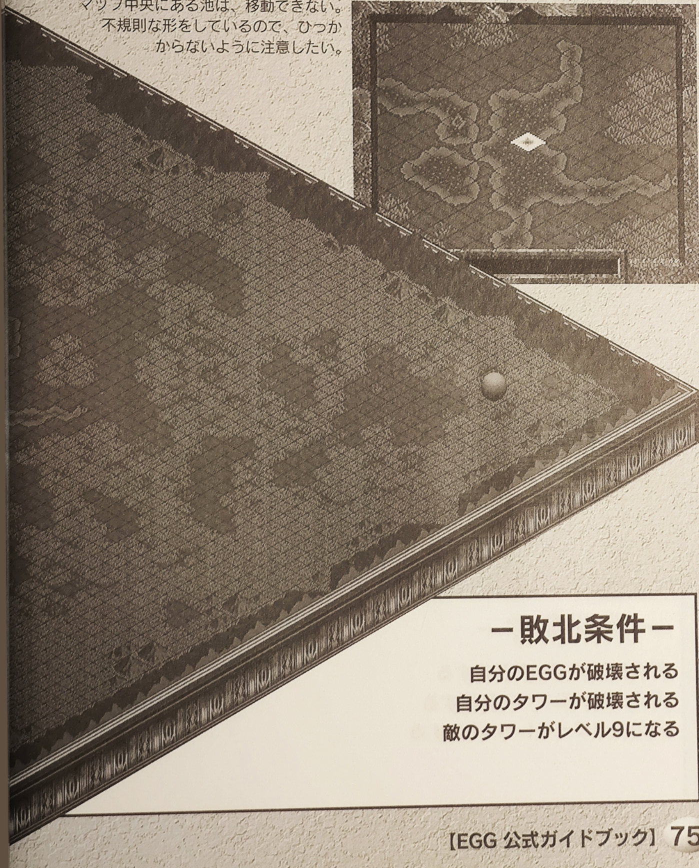


－勝利条件－

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

舞台にした戦い～赤EGG～

マップ中央にある池は、移動できない。不規則な形をしているので、ひっかからないように注意したい。



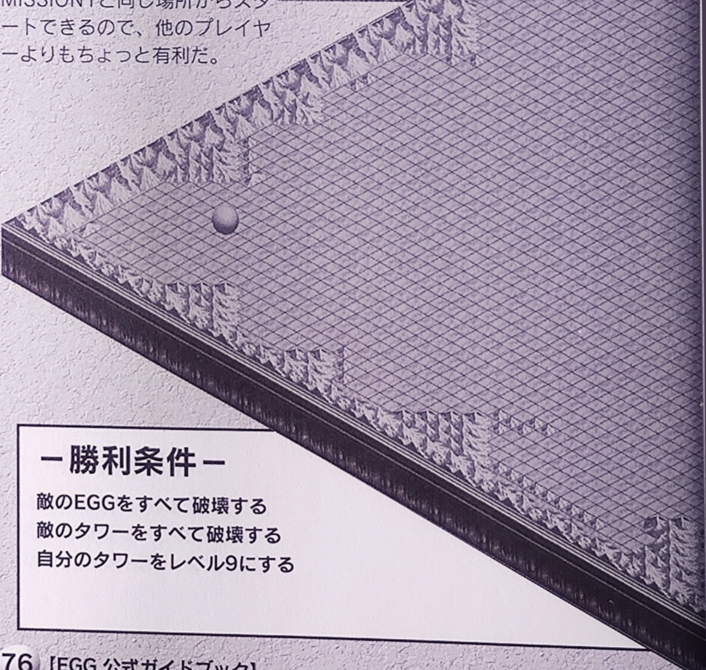
ー敗北条件ー

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 2 険しい



青EGGの持ちステージ。険しい雪山は、跳ね返りの予測がつけにくい。
スタート時には、EGGはマップの四隅に出現する。
1人目のプレイヤーはMISSION1と同じ場所からスタートできるので、他のプレイヤーよりもちょっと有利だ。

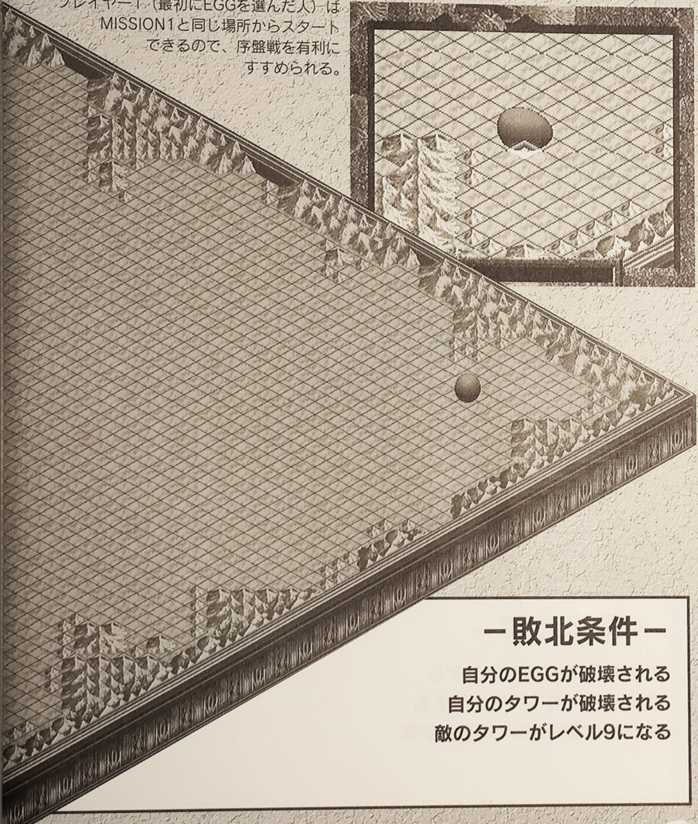


ー勝利条件ー

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

雪山と雪原 ~青EGG~

プレイヤー1（最初にEGGを選んだ人）は
MISSION1と同じ場所からスタート
できるので、序盤戦を有利に
すすめられる。

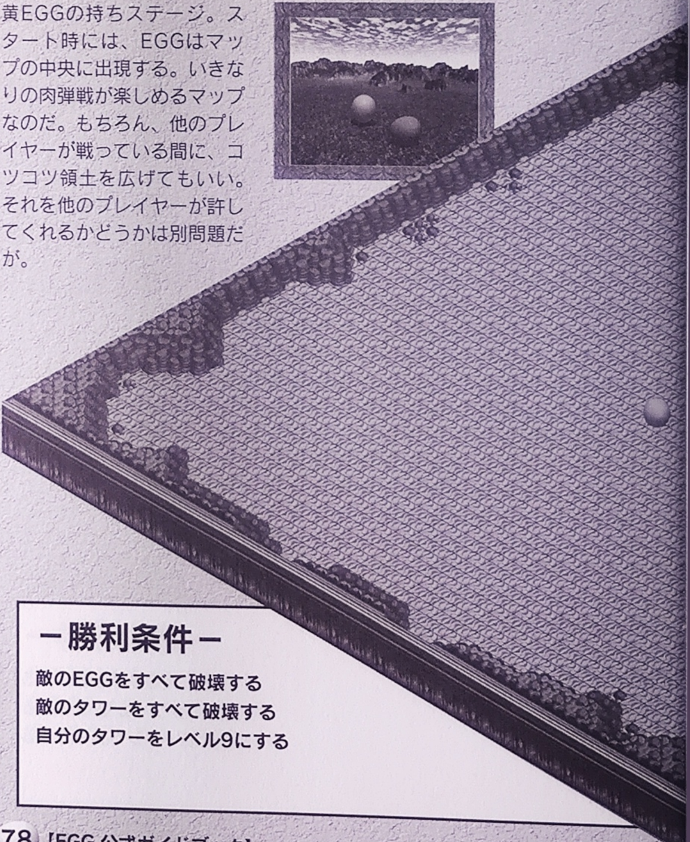


ー敗北条件ー

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 3 荒涼とし

黄EGGの持ちステージ。スタート時には、EGGはマップの中央に出現する。いきなりの肉弾戦が楽しめるマップなのだ。もちろん、他のプレイヤーが戦っている間に、コツコツ領土を広げてもいい。それを他のプレイヤーが許してくれるかどうかは別問題だが。

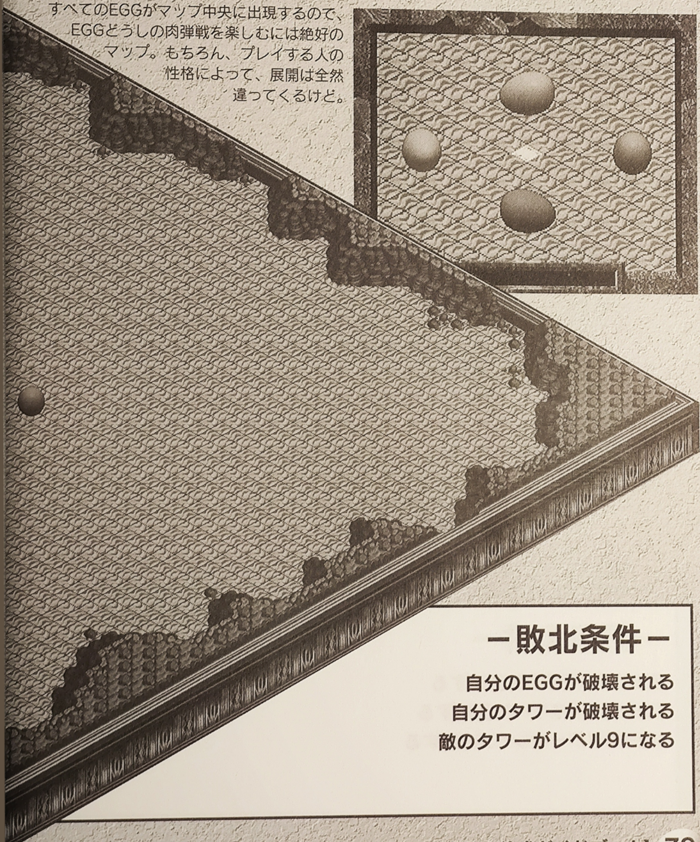


ー勝利条件ー

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

た砂漠が舞台～黄EGG～

すべてのEGGがマップ中央に出現するので、EGGどうしの肉弾戦を楽しむには絶好のマップ。もちろん、プレイする人の性格によって、展開は全然違ってくるけど。



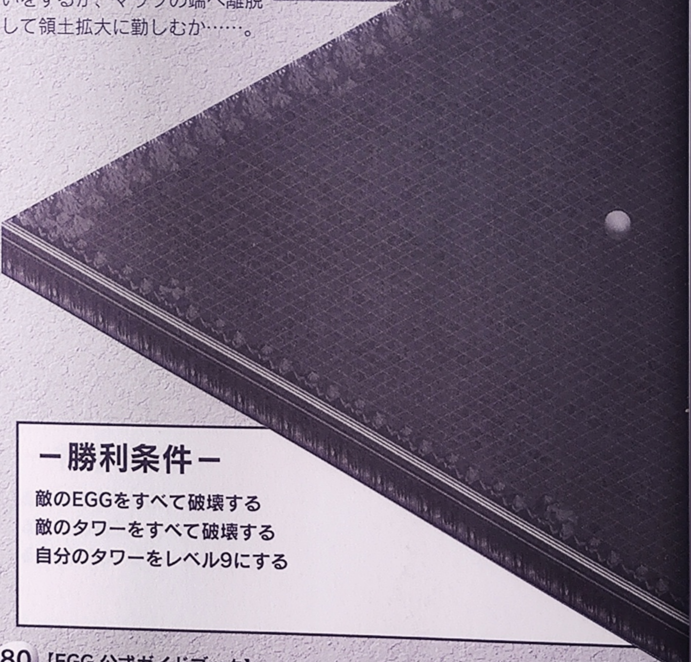
―敗北条件―

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 4 平原の

緑EGGの持ちステージ。マップ3と同じく、スタート時にはEGGが中央に出現する。ただ、それぞれのEGGまでの距離は、マップ3よりは離れている。肉弾戦しながら中央部分の取り合いをするか、マップの端へ離脱して領土拡大に勤しむか……。

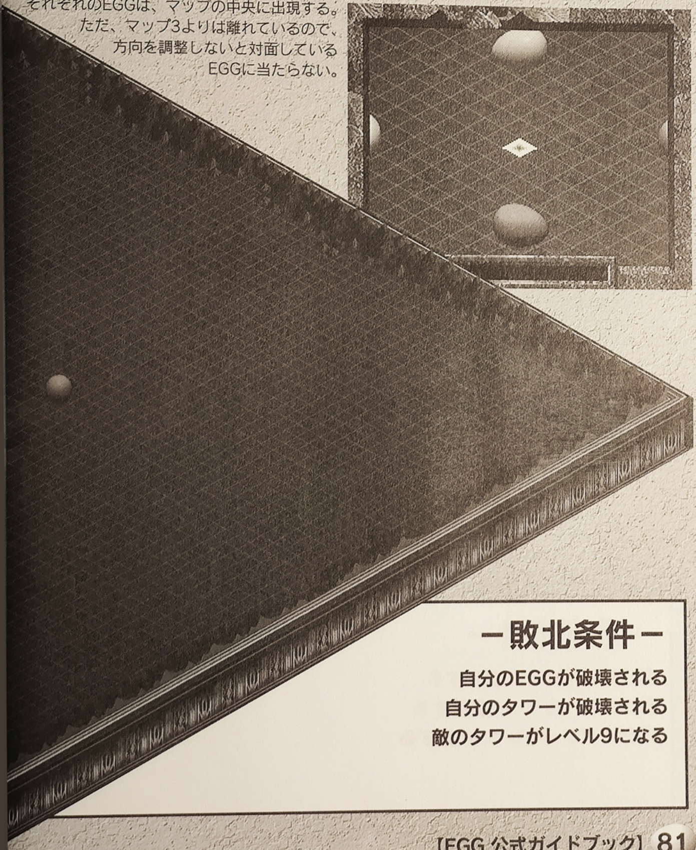




ー勝利条件ー

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

それぞれのEGGは、マップの中央に出現する。
ただ、マップ3よりは離れているので、
方向を調整しないと対面している
EGGに当たらない。



―敗北条件―

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 5 岩場を

ゴツゴツした岩場を舞台としたステージ。ゲームのスタート時には、EGGはマップの中央にある岩場を囲むように出現する。岩場が邪魔しているので、マップ3やマップ4のような肉弾戦は、やりにくくなっている。



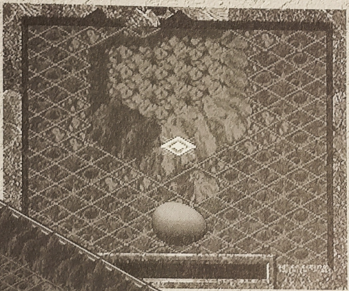


ー勝利条件ー

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

囲むEGGの戦場

マップ中央の岩場は、場所によっては跳ね返りが計算しにくい。まず自分のコーナーの領土を確保してから、他への侵攻を考えたいところだ。



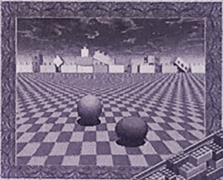


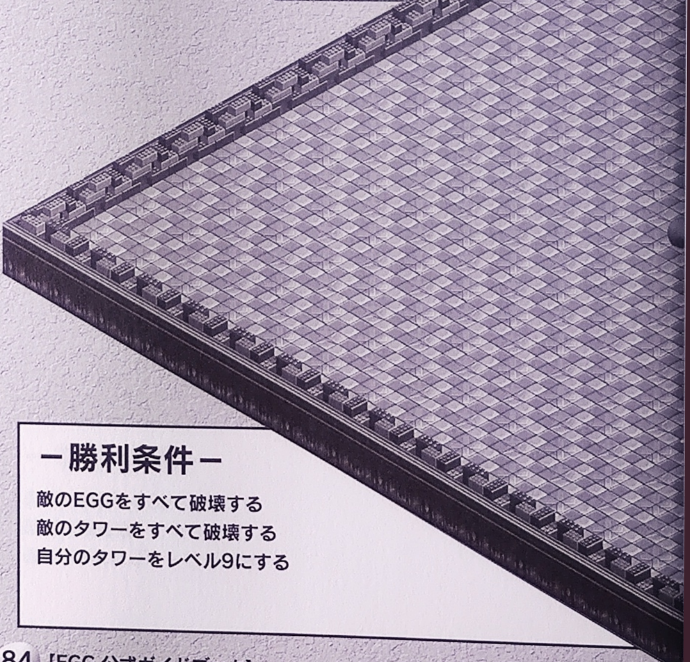
－敗北条件－

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 6 オモチャ

オモチャの世界をモチーフにしたステージ。スタート時にはEGGは中央部に密集している。周囲の壁（ブロック）は平らで、EGGを反射させたときの軌道は読みやすくなっている。



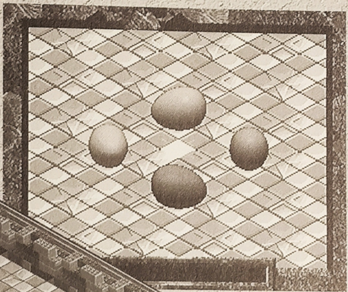


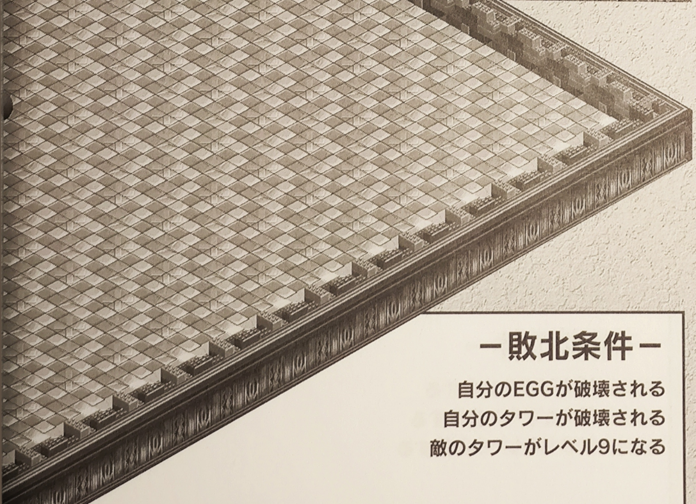
－勝利条件－

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

の国の熱い闘い

邪魔な障害物は全然ないけど、スタート時にはEGGは中央に固まって出現する。領土拡張しやすいマップだけど、最初は肉弾戦になるのを覚悟すべき。



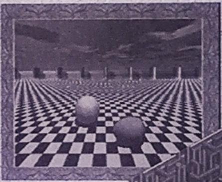


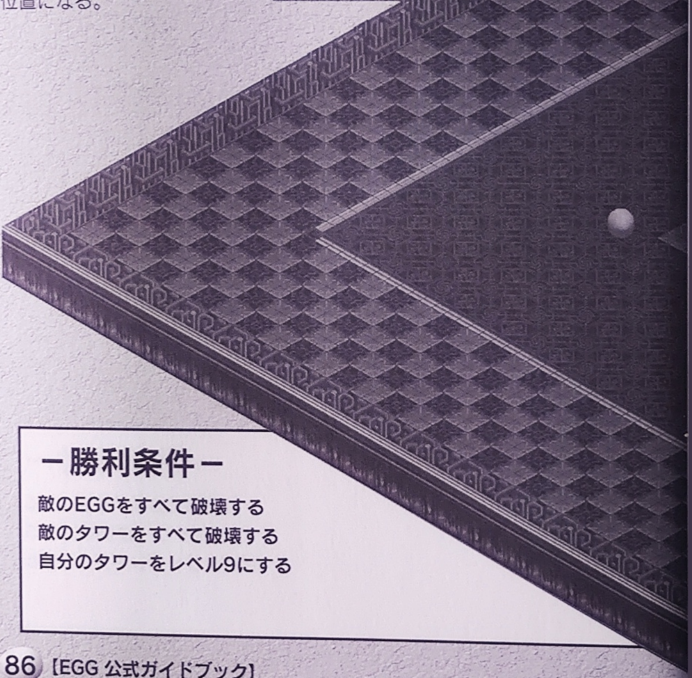
ー敗北条件ー

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 7 白と黒の

カラフルなマップ6とは打って変わって、チェッカー模様の床はモノトーンの色調。マップ周囲の壁は平らで、スタート時にEGGはマップ中央に出現する。ただし、マップ6よりは離れた位置になる。



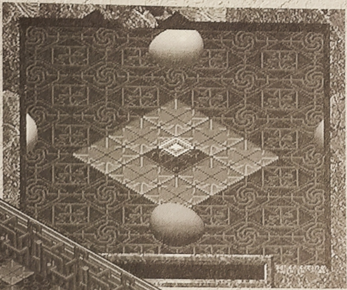


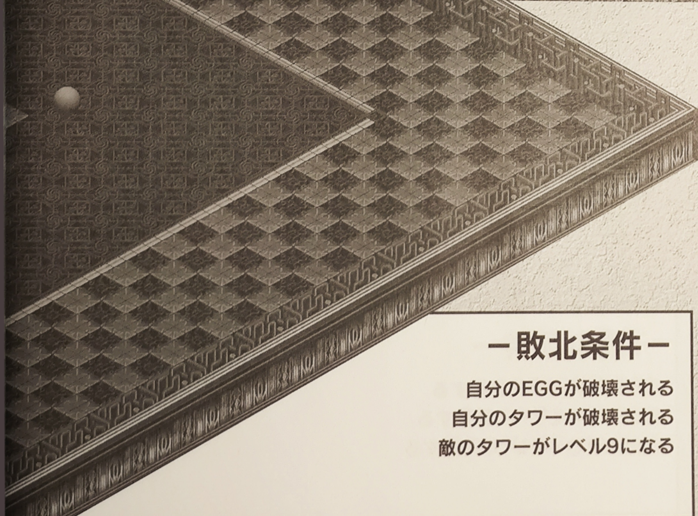
―勝利条件―

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

モノトーンな世界

マップ周囲の壁は平らで、マップ6と同じ。また、スタート時のEGGの配置はマップ4と同じだ。床の模様はEGGの動きに影響しないので、運の要素の少ない、ウデで勝負のバトルになる。



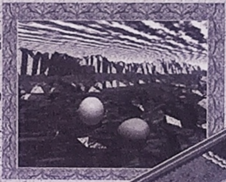


－敗北条件－

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

V.S.MAP 8 孤島の

海岸線の美しい島を舞台としたステージ。EGGはマップの四隅に出現するので、じっくり闘うには絶好のマップだ。マップの周囲の海岸線は、EGGの出現位置によって、全然違った形になっている。



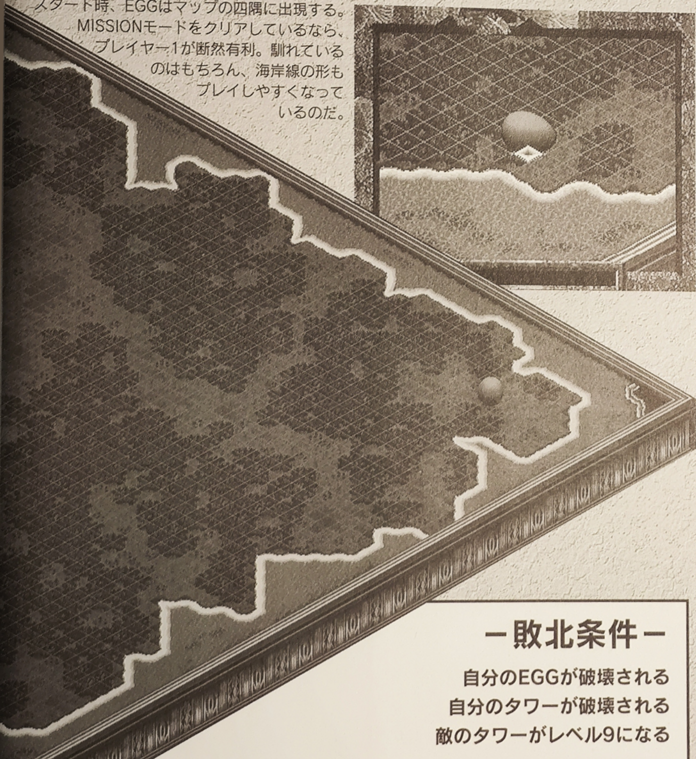


－勝利条件－

敵のEGGをすべて破壊する
敵のタワーをすべて破壊する
自分のタワーをレベル9にする

ジャングル戦

スタート時、EGGはマップの四隅に出現する。MISSIONモードをクリアしているなら、プレイヤー1が断然有利。馴れているのはもちろん、海岸線の形もプレイしやすくなっているのだ。

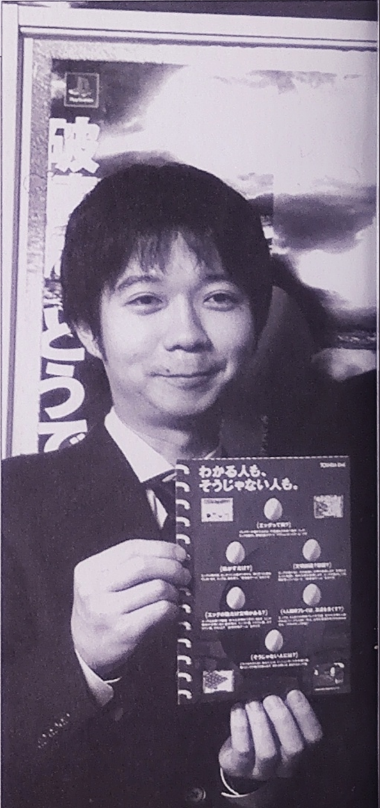


－敗北条件－

自分のEGGが破壊される
自分のタワーが破壊される
敵のタワーがレベル9になる

INTERVIEW

赤司　仁氏（開発元・ビヨンドインタラクティブ代表）
有泉　耕氏（東芝EMI・プロデューサー）
福岡　武史氏（東芝EMI・広報）



■まず「卵型の物体を転がして陣取りゲームをする」という発想が非常に面白いと思うのですが、なぜこのようなゲームを作ろうと考えられたのかをお伺いしたいのですが。

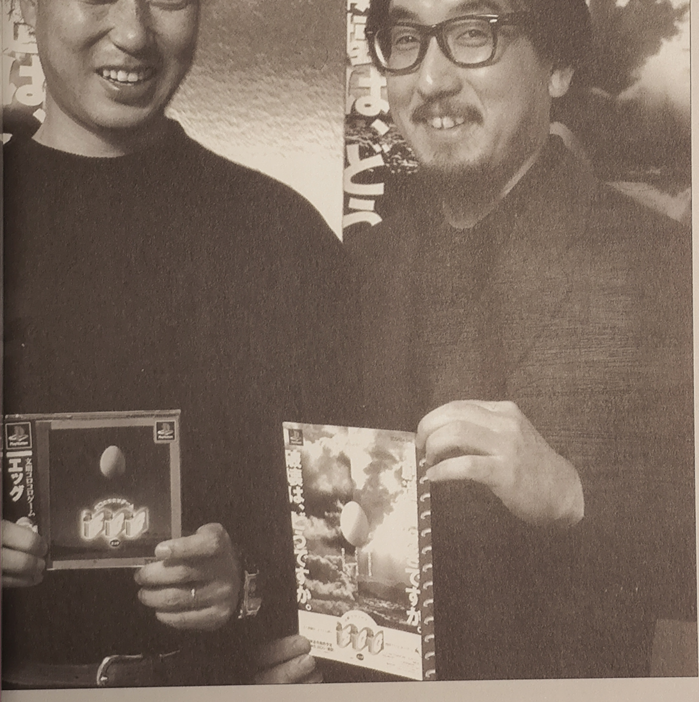
赤司：今あるゲームは、ストーリー型ゲームを始めとして、ガイドラインにそって遊ぶようなものが多くなってきているように思います。それはそれで構わないんですが、ただ、そのようなゲームは「ゲームを遊ぶ」というよりも「プレイヤーがゲームに遊ばされている」という感じがしていたんです。そこで「簡単な操作でユーザー主体で遊べるものを」と考えた結果、このような形になったわけです。シンプルなルールの中で戦略の駆け引きを楽しんでもらえるような、面白いゲームが作れたと思っています。

■「卵」をゲームのメインに持ってきたのは、どのようないきさつからですか？

赤司：「卵」という存在は、以前から神秘的で面白いなと思っていたんです。形の面白さ以上に、生命の誕生から文明の成立までが詰まっている象徴的なもの、生命をつくる一つのシンボルとしての存在といった物語性も感じられる。あんな小さな物体からこれだけのものがうまれてくるなんて、不思議じゃないですか。「ゲームにとりこめないかな」とずっと考えていたんですが、ある日ふと、電車の中で具体的なイメージが沸いてきたんです。

■電車の中でですか（笑）？

赤司：ええ、電車の中です（笑）。マニ


文明コロコロゲーム
エッグ

INTERVIEW

赤司　仁氏（開発元・ビヨンドインタラクティブ代表）
有泉　耕氏（東芝EMI・プロデューサー）
福岡　武史氏（東芝EMI・広報）


有泉　耕氏
（東芝EMI・プロデューサー）

ュアルの冒頭に書いてあるような設定、バックグラウンド、そして文明の発展と破壊というメッセージが、頭の中に自然と浮かんできたんです。

■非常に特徴のあるゲームになっていると思うのですが、有泉さんは、この話を企画としてうけてどのような印象を持ちましたか？

有泉：今までにないゲームだと思いましたね。「卵」や「文明」というキーワードから、このゲームに込められたアカデミックな要素も、とても意義のあることだと思いました。ただ、少しユーザーを突き放しているかなという感じもしましたね。

■「突き放している」というのは？

有泉：初めに赤司さんからこの企画を頂いた時には、ミッションモードは入っていませんでした。フィールドと卵とルールだけがあって、「後はどうぞ勝手に遊んで下さい」という感じで。それはそれでアリかなとも思ったんですが、営業的観点とかその他モロモロありまして、何回も会議を開きましたよ。別の仕事でアメリカに行ったときですら、アメリカでエッグの検討会を開いたりして（笑）。そして、ミッションモードを加えようという結論に至ったわけです。

■ミッションモードがベースになっていたのではなかったんですか。

赤司：ええ。私の初めの考えでは、囲碁や将棋のようなスタンダードなゲームを作ろうと思っていたんです。将棋に駒と

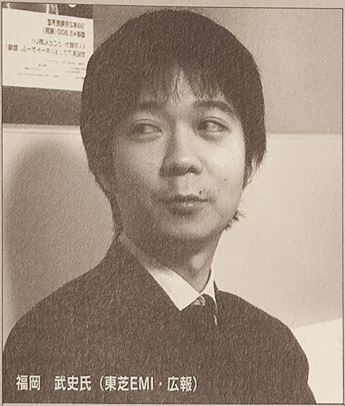
盤だけがあるように、フィールドと簡単なルールだけを提供したいなと。そして、一度遊んだら終わりというものではなく、定番になる物を、長く遊べるゲームを作りたかったんですね。結果的にミッションモードを加えることによって、スタンダード性、新機軸性を保ちつつ、問題を解消することに成功できたと思っています。

■なるほど。私もプレイしてみたのですが、「スタンダード性」という意味でとても成功したゲームになっているようですね。

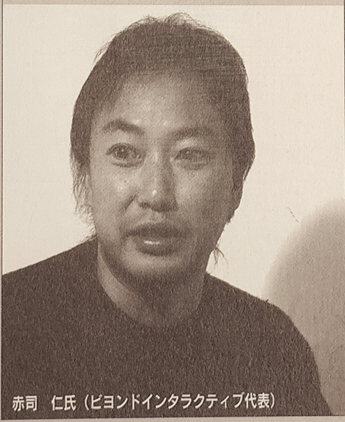
有泉：いろいろアカデミックな思いを込めて製作したゲームなのですが、一番うれしいのは、皆さんが「エッグ中毒」になってくれる事ですね。「忙しいのに何故か身体はエッグを求めている」みたいな感じで。「文明」や「創造と破壊」なんてことは、遊んでいただいた後でそれぞれが勝手に考えてくれればいいことですから。

■今までにないタイプ、新機軸のゲームということで、広報活動も苦労なさったんでしょうね。

福岡：それは苦労しました（笑）。なかなか言葉では表現しづらいゲームですから。ただ、最初は苦労したのですが、ゲームの見本ができて「とにかく転がしてみてください」と言える段階になったときからは、スムーズにいきました。皆さんコントローラーを手に取るとプレイに熱中して下さるんです。幸い各媒体の担当者さんから頂いている評価も高く、ありがたく思っています。



福岡　武史氏（東芝EMI・広報）



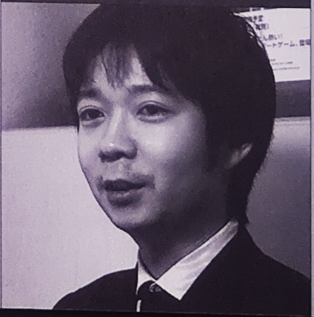
赤司　仁氏（ビヨンドインタラクティブ代表）

INTERVIEW

赤司　仁氏（開発元・ビヨンドインタラクティブ代表）
有泉　耕氏（東芝EMI・プロデューサー）
福岡　武史氏（東芝EMI・広報）







■福岡さんが一番ユーザーとお話しする機会が多いと思われるのですが、ユーザーさんとのコミニケーションの中で、何か印象的なことはありましたか？

福岡：ゲームフェスティバルなどのイベントにも出展したのですが、やはりここでも苦労しましたね。最初は言葉で説明するのですが、「理屈っぽいゲームだな」と思われるのか、なかなかモニターについて下さらない。そのかわり、一度プレイしていただくと、ゲームに熱中してくださったのが印象的でした。30分から1時間、ずっとプレイして下さっているんです。あまり熱中されているもので、今度はこちらがなかなか説明するタイミングが掴めなかったこともありました(笑)。次の日にお友達を誘って来て下さった方がたくさんいらっしゃったのも、広報の担当としては嬉しかったですね。

■広報活動で苦労なさった点をお伺いしたのですが、開発面でもなにか苦労はあったのですか？

赤司：たくさんありましたよ。まず、卵の転がり方から研究しました。実はこのゲームは、本当の卵の転がり方とは少し変えてあるんです。本当の卵の転がり方を忠実に再現すると、上手・下手といったプレイヤーによる差がつき易いんです。おかげさまでこの卵の転がり方に関しては「このもどかしさが癖になる」という声を頂きまして（笑）、苦労した甲斐があったかなと思っています。

有泉：メインキャラクターだけでなく、音楽にも気を使いましたね。

赤司：ええ。単なるＢＧＭにはしたくなかったんです。ゲームと一体になるような音楽を、プレイしてゲームと一緒に楽しめるような音楽をと心がけました。また、音楽だけじゃなく、ビジュアル面にも力をいれたんですよ。実は、ビジュアルを担当した９人のうち、７人はゲーム業界の人ではないんです。「今までのものとは違うゲームを作りたい」っていう欲求がここでも頭をもたげてきまして（笑）。

福岡：そうした、ビジュアルや音楽といったゲームシステム以外のところでも、長く遊べるよう飽きのこない作りにしようと心がけたんです。

■では、ユーザーの皆さんにメッセージをお願いいたします。

赤司：皆さんの「定番ゲーム」にして下さるのがこのゲームにとって有り難いことなので、いつも、いつまでもそばに置いておいてほしいですね。

有泉：とにかくプレイをすれば楽しめるので、友達を誘って対戦してみて下さい。いろいろなテーマを込めたゲームですが、そういうことは遊んだあとでも考えてください。「わかる人も、そうじゃない人も」というキャッチフレーズもそこからきているんですよ。

福岡：ぜひ対戦プレイを通して、友達と一緒に長く遊んで頂きたいですね。ただ性格の出るゲームなので、仲違いには気を付けて下さい（笑）。

EGG OFFICIAL GUIDEBOOK

文明コロコロゲーム

EGG

エッグ

[EGG公式ガイドブック]

この本の内容およびゲームの解き方などについてのお問い合わせには、
お答えできませんので、ご了承ください。

1998年3月14日　初版発行

編集	バグース
ライター	山本裕司
AD	舟喜力
本文デザイン／DTP	山本裕司／（有）ビジュアルファクトリーウィル
カバーデザイン	株式会社ゼスト　デザイン制作部
インタビュー写真	吉野一雄
監修	東芝ＥＭＩ株式会社
発行人	神田英雄
編集人	豊田素行
発行所	株式会社ゼスト 〒104-0033　東京都中央区新川1-16-14 アクロス新川ビル　アネックス６Ｆ TEL:03-5543-0616 FAX:03-5543-0617 郵便振替:00160-7-103634 ホームページhttp://www.zest-net.co.jp
印刷・製本	共同印刷株式会社

　ISBN4-88377-001-X C0076

定価：本体1,100円（税別）

9784883770014

1920076011009

ISBN4-88377-001-X

C0076 ¥1100E

文明コロコロゲーム

EGG

エッグ

ZEST

発行／株式会社ゼスト